ISSN: 2456-9194, Vol. II, Issue. III, Dec. 2018

ପ୍ରତ୍ୟୟ

(Journal of Odia Language, Culture and Science)

JournalHomepage:http://cphfs.in/research.php

ଟାଇପ୍ , ମୋଟିଫ୍, ଏବଂ ଫଙ୍କସନ୍: ଏକ ଅବଧାରଣା

ସଞ୍ଜୟ କୁମାର ବାଗ

ପୂର୍ବାଞ୍ଚଳ ଭାଷାକେନ୍ଦ୍ର, ଲକ୍ଷ୍ମୀସାଗର, ଭୁବନେଶ୍ୱର-751006

E-mail: sanjayakumarbag@gmail.com

ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ପରିଚୟ: *ଟାଇପ୍, ମୋଟିଫ୍, ଓ ଫଙ୍କସନ୍ ଲୋକଧାରା ଅଧ୍ୟୟନରେ ଏକଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅବଧାରଣା । ଲୋକଗଳ୍ପକୁ ବର୍ଗୀକରଣ ତଥା ତାହାର ସଂରଚନା ସମ୍ପର୍କରେ ଅନୁଶୀଳନ କରିବାପାଇଁ ଏଗୁଡିକ ମୁଖ୍ୟଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିଥାଏ । ଟାଇପ୍, ମୋଟିଫ୍, ଓ ଫଙ୍କସନ୍ ପଛରେ ଅଛି ଉପାଦାନର କ୍ଷୁଦ୍ରତମ ଏକକ ତଥା ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଯାହାସବୁ କାହାଣୀ ତଥା ଅନ୍ୟ ଉପାଦାନର ସଂରଚନାରେ ମହତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିଥାଏ । ତେବେ, ମୋଟିଫ୍ କେବଳ ଲୋକଗଳ୍ପ ନୁହଁ, ମୌଖିକ ପରମ୍ପରା ହେଉ ବା ଭୌତିକ ପରମ୍ପରା କିମ୍ବା ଲିଖିତ ସାହିତ୍ୟ ସମସ୍ତ ପ୍ରକାରର ପରିପ୍ରକାଶକୁ ଅନୁଶୀଳନ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଅତଏବ, ଏଠାରେ ଟାଇପ୍, ମୋଟିଫ୍, ଓ ଫଙ୍କସନ୍‌ର ବିଭିନ୍ନ ଦିଗ ଉପରେ ସଂକ୍ଷେପରେ ଆଲୋଚନା କରାଗଲା ।*

ପ୍ରମୁଖ ଶବ୍ଦାବଳୀ: ଟାଇପ୍, ମୋଟିଫ୍, ଓ ଫଙ୍କସନ୍

ଟାଇପ୍, ଏବଂ 'ମୋଟିଫ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସ' ସାଧାରଣତଃ ଲୋକଗଳ୍ପଗୁଡ଼ିକର ବର୍ଗୀକରଣ ପାଇଁ ଏକ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ଧାରା। ଟାଇପ୍ ସମ୍ପର୍କରେ ପ୍ରଥମେ ୧୯୧୦ ମସିହାରେ ଆଣ୍ଟି ଆର୍ନେ (Antti Amatus Aarne) ତାଙ୍କ Verzeichnis der Märchentypen (Types of the Folktales) ପୁସ୍ତକରେ ଆଲୋଚନା କଲେ । ୧୯୨୮ ମସିହାରେ ଷ୍ଟିଥ୍ ଥମ୍ପସନ୍ (Stith Thompson) ଏହାକୁ ଇଂରାଜୀରେ ଅନୁବାଦ କରିବା ସହିତ ଏହାର ପରିବର୍ଦ୍ଧିତ ସଂସ୍କରଣ ୧୯୬୧ ମସିହାରେ The Types of the Folktales: A Classification and Bibliography ପ୍ରକାଶ କଲେ । ସେହିପରି, ମୋଟିଫ୍ ଆଲୋଚନାର ସୂତ୍ରପାତ କରିଥିଲେ Johann Georg von Hahn ୧୮୬୪ ମସିହାରେ ଏ ସମ୍ପର୍କିତ ତାଙ୍କର ଆଲୋଚନା ଗ୍ରନ୍ଥ ହେଉଛି Griechische and albanesische Märchen । ପରେପରେ, ୧୯୦୮ ମସିହାରେ R. H. Lowie Journal of American Folklore ରେ ପ୍ରକାଶ କରିଥିଲେ "Catch-words for Mythological Motives" । ତେବେ, ଏଥିରେ ଟାଇପ୍ ଏବଂ ମୋଟିଫ୍‌କୁ ଅଲଗା ଭାବରେ ଚିହ୍ନଟ କରିନଥିଲେ- "These and other early endeavours were flawed in several respects, but the biggest problem was that they were alphabetical lists and they did not distinguish between the tale type and the separate motifs of which the tale type is composed (Garry and El-Shamy 2005, xix)" । R. M. Volkov (1924) ମଧ୍ୟ The Folktale: Investigation into the Theme Structure of the Folktale ଗ୍ରନ୍ଥରେ ଲୋକକାହାଣୀର ସଂରଚନା ସ୍ୱରୂପକୁ ଆଲୋଚନା କରିବାର ପ୍ରୟାସ କରିଥିଲେ 20 (Eletinsky 1974, 20) ।

ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଥମ୍ପସନ୍‌ଙ୍କ The Motif Index of Folk Literature: A Classification of Narrative Elements in Folktales, Ballads, Myths, Fables, Mediaeval Romances, Exempla, Fabliaux, Jest-Books, and Local Legends (1932-36), The Folktales (1946) ଗ୍ରନ୍ଥ ପ୍ରକାଶିତ ହୋଇଥିଲା ଯେଉଁଠି ସେ ମୋଟିଫ୍ ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରିଥିଲେ । ଟାଇପ୍ ଏବଂ ମୋଟିଫ୍ ସାଧାରଣତଃ ବର୍ଗୀକରଣ, ଐତିହାସିକ-ଭୌଗୋଳିକ ଉତ୍ସ ଅନ୍ୱେଷଣ, ଏବଂ ତୁଳନାତ୍ମକ ଅଧ୍ୟୟନ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିଥାଏ । ନିମ୍ନରେ ଟାଇପ୍, ଓ ମୋଟିଫ୍ ବିଷୟରେ ସଂକ୍ଷେପରେ ଆଲୋଚନା କରାଗଲା ।

ଟାଇପ୍

ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଲୋକଗଳ୍ପକୁ ଚିହ୍ନିତ କରିବା ପାଇଁ ଟାଇପ୍ ଶବ୍ଦ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ । ଯେଉଁ ଲୋକଗଳ୍ପ ପରମ୍ପରାକ୍ରମେ ନିଜର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସତ୍ତା ବଜାୟ ରଖିପାରେ ତାହା ହିଁ ଟାଇପ୍ ଗଳ୍ପ । ଏପ୍ରକାର ଗଳ୍ପର କଥାବସ୍ତୁରେ କିଛି ପରିବର୍ତ୍ତନ ହେଉଥିଲେ ମଧ୍ୟ ତାର ଗଢ଼ଣଟି

ଅପରିବର୍ତ୍ତନୀୟ ରହିଥାଏ । ଗୋଟିଏ ଟାଇପ୍ ଗଳ୍ପରେ ଏକାଧିକ ମୋଟିଫ୍ ରହିପାରେ ବା ଗୋଟିଏ ମୋଟିଫକୁ ନେଇ ମଧ୍ୟ ଗୋଟିଏ ଟାଇପ୍ ଗଳ୍ପ ହୋଇପାରେ । ଏଠାରେ ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ 'ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର' କାହାଣୀ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ-

ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର କଥା-୧

ଗୋଟିଏ ନଈକୂଳରେ ଜାମୁକୋଳି ଗଛଟିଏ ଥିଲା । ସେଇ ଜାମୁଗଛରେ ମାଙ୍କଡଟିଏ ରହୁଥିଲା । ଆଉ ନଈରେ ରହୁଥିଲା ଗୋଟିଏ କୁମ୍ଭୀର । ସବୁଦିନ ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର ମଧ୍ୟରେ ଦେଖାଦେଖି କଥାବାର୍ତ୍ତା ହେବା ଭିତରେ ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର ମଧ୍ୟରେ ବନ୍ଧୁତା ହେଲା । ମାଙ୍କଡ ତାର କୁମ୍ଭୀର ବନ୍ଧୁକୁ ନିତି ଜାମୁକୋଳି ଖାଇବାକୁ ଦେଲା । ଦିନେ କୁମ୍ଭୀର ମାଙ୍କଡ ବନ୍ଧୁକୁ ତା ସ୍ତ୍ରୀ ପାଇଁ କିଛି ଜାମୁକୋଳି ଦେବାକୁ କହିଲା । ମାଙ୍କଡ କୁମ୍ଭୀରିଣୀ ପାଇଁ ଖୁସିରେ ଜାମୁକୋଳି ତୋଳି ଦେଲା । କୁମ୍ଭୀରର ସ୍ତ୍ରୀକୁ ଜାମୁକୋଳି ସୁଆଦିଆ ଲାଗିଲା । ଜାମୁକୋଳି ଏତେ ସୁଆଦିଆ ତ ଯେଉଁ ମାଙ୍କଡ ସବୁଦିନ ଜାମୁକୋଳି ଖାଉଛି ତା କଳିଜା କେତେ ସୁଆଦିଆ ହୋଇନଥିବ । ଅତଏବ, କୁମ୍ଭୀରିଣୀ କୁମ୍ଭୀରକୁ ମାଙ୍କଡର କଳିଜା ଖାଇବାକୁ ତା ମନବଳଉଥିବା କଥା କହି ମାଙ୍କଡ ବନ୍ଧୁକୁ ଘରକୁ ନିମନ୍ତ୍ରଣ କରିବାକୁ କହିଲା । କୁମ୍ଭୀର ତା ସ୍ତ୍ରୀ କଥାରେ ରାଜିହୋଇ ମାଙ୍କଡକୁ ତା ଘରକୁ ନିମନ୍ତ୍ରଣ କଲା । ମାଙ୍କଡ ମଧ୍ୟ କୁମ୍ଭୀର ବନ୍ଧୁ କଥାରେ ରାଜିହୋଇ ତା ସହିତ ତା ଘରକୁ ଆସିଲା । କୁମ୍ଭୀରର ସ୍ତ୍ରୀ ମାଙ୍କଡକୁ ମାରି ତା କଳିଜା ଖାଇଗଲା ।

ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର କଥା-୨

ଗୋଟିଏ ନଈକୂଳରେ ଜାମୁକୋଳି ଗଛଟିଏ ଥିଲା । ସେଇ ଜାମୁଗଛରେ ମାଙ୍କଡଟିଏ ରହୁଥିଲା । ଆଉ ନଈରେ ରହୁଥିଲା ଗୋଟିଏ କୁମ୍ଭୀର । ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର ମଧ୍ୟରେ ବନ୍ଧୁତା ହେଲା । ମାଙ୍କଡ ତାର ବନ୍ଧୁକୁ ନିତି ଜାମୁକୋଳି ଖାଇବାକୁ ଦେଲା । ଦିନେ କୁମ୍ଭୀର ମାଙ୍କଡ ବନ୍ଧୁକୁ ତା ସ୍ତ୍ରୀ ପାଇଁ କିଛି ଜାମୁକୋଳି ଦେବାକୁ କହିଲା । ମାଙ୍କଡଠୁ ଜାମୁକୋଳି ନେଇ କୁମ୍ଭୀର ତା ସ୍ତ୍ରୀକୁ ଦେଲା । କୁମ୍ଭୀରର ସ୍ତ୍ରୀକୁ ଜାମୁକୋଳି ସୁଆଦିଆ ଲାଗିଲା । ଜାମୁକୋଳି ଏତେ ସୁଆଦିଆ ତ ଯେଉଁ ମାଙ୍କଡ ସବୁଦିନ ଜାମୁକୋଳି ଖାଉଛି ତା କଳିଜା କେତେ ସୁଆଦିଆ ହୋଇନଥିବ ? ଅତଏବ ସେ ତା କଳିଜା ଖାଇବାକୁ ଇଚ୍ଛାପ୍ରକାଶ କଲା ଓ କୁମ୍ଭୀରକୁ ନିମନ୍ତ୍ରଣ ଜଣାଇବାକୁ କହିଲା କୁମ୍ଭୀରକୁ । କୁମ୍ଭୀର ତା ସ୍ତ୍ରୀ କଥାରେ ରାଜିହୋଇ ମାଙ୍କଡକୁ ତା ଘରକୁ ନିମନ୍ତ୍ରଣ କଲା । ମାଙ୍କଡ ବି କୁମ୍ଭୀର କଥାରେ ରାଜିହୋଇ ତା ସହିତ ତା ଘରକୁ ଆସିଲା । ବାଟରେ ଆସିଲାବେଳେ ମାଙ୍କଡକୁ ମନେପଡିଲା ଯେ ପୂର୍ବରୁ କୁମ୍ଭୀରର ଜଣେ ପୂର୍ବପୁରୁଷ ତା ପୂର୍ବପୁରୁଷକୁ ଏମିତି ଘରକୁ ଡାକିନେଇଥିଲା ଓ କୁମ୍ଭୀରର ସ୍ତ୍ରୀ ତାଙ୍କୁ ମାରି କଳିଜା ଖାଇଥିଲା । ସେ କୁମ୍ଭୀରକୁ ପୂର୍ବ କାହାଣୀ ମନେପକାଇଲା । ସେତେବେଳେ ସେମାନେ ମଝି ନଈରେ ଯେଉଁଠୁ ମାଙ୍କଡ ଫେରିଆସିବା ସମ୍ଭବନଥିଲା । ଅତଏବ, କୁମ୍ଭୀର କହିଲା ହଁ, ବନ୍ଧୁ ଏଥର ବି ତମକୁ ମାରି ମୋ ସ୍ତ୍ରୀ ତମ କଳିଜା ଖାଇବ । ସେଇଠୁ ମାଙ୍କଡ ବୁଦ୍ଧି ବାହାର କଲା । କହିଲା, ବନ୍ଧୁ ତମେ ମତେ ଏକଥା ଆଗରୁ କହିଲନାହିଁ । କୁମ୍ଭୀର କହିଲା, "ମୁଁ କ'ଣ ଏତେ ବୋକା ଯେ ଏକଥା ଆଗରୁ କହିଥାନ୍ତି ?" ମାଙ୍କଡ କହିଲା, "ବୋକାମୀ କଥା ନୁହେଁ, ଆମର ପୂର୍ବପୁରୁଷମାନେ ତାଙ୍କ କଳିଜା ନିଜ ପାଖରେ ରଖୁଥିଲେ, ଆମେମାନେ ଆଉ ପାଖରେ ରଖୁନାହୁଁ, ଗଛକୋରଡରେ ରଖୁଛୁ । ତମେ କହିଥିଲେ ସାଙ୍ଗରେ କଳିଜା ଆଣି ଆସିଥାନ୍ତି" । ସେଇଠୁ କୁମ୍ଭୀର ଭାବିଲା ଏହାର କଳିଜା ତ ପାଖରେ ନାହିଁ ଅତଏବ, ଏହାକୁ ସାଙ୍ଗରେ ନେଇ କ'ଣ କରିବି ? ସେତେବେଳେ ମାଙ୍କଡ କହିଲା, "ଚାଲ ନଈକୂଳକୁ ଫେରାଇ ନିଅ, ମୁଁ ଗଛକୋରଡରୁ ପୁଣିଥରେ କଳିଜା ଆଣି ଆସିବି, କଥା ଦେଇଛି ଯେତେବେଳେ କୌଣସି ପ୍ରକାରେ ମନା କରିବିନାହିଁ, ବନ୍ଧୁପତ୍ନୀଙ୍କ ପାଇଁ କଣ ଏତିକି କରିପାରିବି ନାହିଁ ?" ସେଇଠୁ କୁମ୍ଭୀର ମାଙ୍କଡକୁ କୂଳକୁ ନେଇକି ଗଲା । କୂଳକୁ ଆସିବାପରେ ମାଙ୍କଡ ଗଛଉପରକୁ ଡେଇଁ ପଡିଲା ଓ ଜୀବନରକ୍ଷା କଲା । ସେଇଦିନଠାରୁ କୁମ୍ଭୀର ଓ ମାଙ୍କଡର ବନ୍ଧୁତା ସବୁଦିନପାଇଁ କଟିଗଲା ।

ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର କଥା-୩

ଗୋଟିଏ ନଈକୂଳରେ ଜାମୁକୋଳି ଗଛଟିଏ ଥିଲା । ସେଇ ଜାମୁଗଛରେ ମାଙ୍କଡଟିଏ ରହୁଥିଲା । ଆଉ ନଈରେ ରହୁଥିଲା ଗୋଟିଏ କୁମ୍ଭୀର । ଦିନେ ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର ମଧ୍ୟରେ ବନ୍ଧୁତା ହେଲା । ମାଙ୍କଡ ତାର କୁମ୍ଭୀର ବନ୍ଧୁକୁ ନିତି ଜାମୁକୋଳି ଖାଇବାକୁ ଦେଉଥିଲା । ଦିନେ କୁମ୍ଭୀର ମାଙ୍କଡ ବନ୍ଧୁକୁ ତା ସ୍ତ୍ରୀ ପାଇଁ ବି କିଛି ଜାମୁକୋଳି ଦେବାକୁ କହିଲା । ମାଙ୍କଡ ବି ଖୁସିରେ ତାର ବନ୍ଧୁପତ୍ନୀ ପାଇଁ ଜାମୁକୋଳି ଦେଲା। କୁମ୍ଭୀର ଜାମୁକୋଳି ନେଇ କୁମ୍ଭୀର ତା ସ୍ତ୍ରୀକୁ ଦେଲା। କୁମ୍ଭୀରର ସ୍ତ୍ରୀକୁ ଜାମୁକୋଳି ସୁଆଦିଆ ଲାଗିଲା । ଜାମୁକୋଳି ଏତେ ସୁଆଦିଆ ତ ଯେଉଁ ମାଙ୍କଡ ସବୁଦିନ ଜାମୁକୋଳି ଖାଉଛି ତା କଳିଜା କେତେ ସୁଆଦିଆ ହୋଇନଥିବ । କୁମ୍ଭୀର ତା ସ୍ତ୍ରୀ କଥାରେ ରାଜିହୋଇ ମାଙ୍କଡକୁ ତା ଘରକୁ ନିମନ୍ତ୍ରଣ କଲା । ମାଙ୍କଡ କୁମ୍ଭୀର କଥାରେ ରାଜି ହୋଇ ତା ସହିତ ତା ଘରକୁ ଆସିଲା । ମାଙ୍କଡ କିନ୍ତୁ ଚାଲାକ ଥିଲା ଏହା ପୂର୍ବରୁ ତା ପୂର୍ବଜଙ୍କ ସହିତ କୁମ୍ଭୀର କରିଥିବା ଧୂର୍ତ୍ତାମି ତାର ମନେଥିଲା । ଏଣୁ ପୂର୍ବପ୍ରସ୍ତୁତିର ସହ ବାହାରିଲା । ବାଟରେ ଆସିଲାବେଳେ ମାଙ୍କଡ କୁମ୍ଭୀରକୁ ପଚାରିଲା ଆରେ ବନ୍ଧୁ ତମ ସ୍ତ୍ରୀ ମୋ କଳିଜା ଖାଇବାକୁ ତ ଚାହୁଁନାହାନ୍ତି ? ସେତେବେଳେ ସେମାନେ ମଝି ନଈରେ ଯେ ମାଙ୍କଡ ଆଉ କୂଳକୁ ଫେରିଆସିବା ସମ୍ଭବନଥିଲା । ଅତଏବ, କୁମ୍ଭୀର କହିଲା, "ହଁ, ବନ୍ଧୁ ଏଥର ବି ତମକୁମାରି ମୋ ସ୍ତ୍ରୀ ତମ କଳିଜା ଖାଇବ" । ସେଇଠୁ ମାଙ୍କଡ କହିଲା, "ଆରେ ଏ ତ ଅତି ଛୋଟ କଥା । ମୁଁ ମୋ ବନ୍ଧୁପତ୍ନୀଙ୍କ ପାଇଁ ଏତକ କରିପାରିବି ନାହିଁ ? ଚାଲ ଶୀଘ୍ର ଚାଲ । ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର ପହଞ୍ଚିଲେ । କୁମ୍ଭୀରିଣୀକୁ ଦେଖୁଦେଖୁ ମାଙ୍କଡ କହିଲା, "ବନ୍ଧୁପତ୍ନୀ ତମେ ମୋ କଳିଜା ଖାଇବାକୁ ଚାହୁଁଛ ତ ମୋତେ ମାରିବା ଦରକାର ନାହିଁ । ମୁଁ ନିଜେ ତମକୁ ମୋ କଳିଜା ବାହାର କରିଦେଉଛି... ଏଇ ନିଅ, ଖାଅ । ଓ ପାଖରେ ରଖିଥିବା ଏକ ପ୍ଲାଷ୍ଟିକ୍ କଳିଜା ବାହାରକରି ବନ୍ଧୁପତ୍ନୀଙ୍କୁ ଖାଇବାକୁ ଦେଲା" । ବନ୍ଧୁପତ୍ନୀ କଳିଜା ଖାଇଲେ କିନ୍ତୁ ପୂର୍ବ ସ୍ୱାଦ ପାଇଲେନାହିଁ । ସେ କହିଲେ, "କାହିଁ ଏ କଳିଜା ତ କଳିଜା ଭଳି ଲାଗୁନାହିଁ... ତମେ ମୋତେ ଠକିଛ ?" ମାଙ୍କଡ କହିଲା, "ମୁଁ ଠକୁ ନାହିଁ ବାନ୍ଧବୀ, କଥାହେଲା ଆଜିକାଲି ଆଉ ଖାଣ୍ଟି କଳିଜା କାହା ପାଖରେ ନାହିଁ । ସମସ୍ତଙ୍କ କଳିଜା ଅପମିଶ୍ରିତ, ଆଉ ଅପମିଶ୍ରିତ କଳିଜାର କୌଣସି ଭରସା ନାହିଁ, ଏଣୁ ଆମେ ସବୁବେଳେ ଦୁଇତିନୋଟି କଳିଜା ଏକା ସାଙ୍ଗରେ ଧରି ବୁଲୁଥାଉ । ତମେ ଚାହିଁବ ତ ଆଉରି ବି ବାହାରକରି ଦେବି" । ବନ୍ଧୁ ପତ୍ନୀ ଭାବିଲା ଯଦି ସବୁ କଳିଜା ଏମିତି ଅପମିଶ୍ରିତ ତେବେ, ଆଉ କାହିଁକି କଳିଜା ମାଗିବି ? ସେଇଠୁ ମାଙ୍କଡକୁ କୁମ୍ଭୀର ଓ ତାର ପତ୍ନୀ ଖୁଆଇପିଆଇ ପୁଣିଥରେ କୂଳରେ ଆଣି ଛାଡିଦେଲେ ।

ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର କଥା-୪

ଝିରନ ନଈକୂଳରେ ଥିବା ଜାମୁଗଛରେ ମାଙ୍କଡଟିଏ ରହୁଥିଲା । ସେହି ନଈକୁ ପାଖ ଗାଁ ସିଂଝରର ସବୁଲୋକ ଗାଧୋଇବାକୁ ଆସୁଥିଲେ । ସିଂଝର ଗାଁରେ ଇପିଲି ବୋଲି ଗୋଟିଏ ଝିଅ ଥିଲା ସିଏ ବି ସବୁଦିନ ନଈକୁ ଗାଧୋଇବାକୁ ଆସୁଥିଲା । ମାଙ୍କଡ ଇପିଲିକୁ ବେଳେବେଳେ ଜାମୁକୋଳି ଖାଇବାକୁ ଦେଉଥିଲା ଓ ତା ସହିତ ଗପ କରୁଥିଲା । ଏମିତି କଥାବାର୍ତ୍ତା ହେଉହେଉ, ଗପ କରୁକରୁ ଇପିଲି ଓ ମାଙ୍କଡ ମକର ବସିଲେ । ଦିନେ ଇପିଲି ଗୋଟେ ମୋବାଇଲ ଧରିଆସିଲା ଯାହା ସହରରେ ଚାକିରି କରୁଥିବା ତାର ଦାଦା ତା ପାଇଁ ଆଣିଦେଇଥିଲେ । ମାଙ୍କଡ ଇପିଲିଠାରୁ ମୋବାଇଲ ବିଷୟରେ ଶୁଣିବାପରେ ସେହି ମୋବାଇଲରେ ବେଳେବେଳେ ଦୂର ଜଙ୍ଗଲରେ ଥିବା ତା ଭାଇଭଉଣୀମାନଙ୍କ ସହ କଥାହେବାକୁ ଚାହିଁଲା। ଇପିଲି ମଧ ତାକୁ ମନାକଲାନାହିଁ । ଦିନେ ମାଙ୍କଡ କହିଲା, କିଛିଦିନ ପାଇଁ ମୋର ଟିକିଏ ମୋବାଇଲ ଦରକାର ଅଛି । ଇପିଲି ଏଥର ବି ତାକୁ ମନାକଲାନାହିଁ । ମାଙ୍କଡକୁ ମୋବାଇଲ ଦେଇ ଘରକୁ ଚାଲିଗଲା ତା'ପରଦିନ ତା'କୁ ଜରହେଲା ତ ଆଉ ନଈକୁ ଗାଧୋଇବାକୁ ଆସିପାରିଲାନାହିଁ । ପ୍ରାୟ ପନ୍ଦର ଦିନପରେ ଯେତେବେଳେ ଜର ଭଲହେବାପରେ ଗାଧୋଇବାକୁ ଗଲା ତାକୁ ଦେଖି ମାଙ୍କଡ ଭୋଭୋ କାନ୍ଦିଉଠିଲା, ଆଉ କୁମ୍ଭୀର ମୋବାଇଲ ନେଇଯାଇଥିବା କଥା କହିଲା । ଇପିଲି ବି ଦୁଃଖରେ କାନ୍ଦିପକାଇଲା, କହିଲା, "ମୁଁ ତମକୁ କେତେ କହିଥିଲି କୁମ୍ଭୀରକୁ ମୋବାଇଲ ବିଷୟରେ କେବେବି କହିବ ନାହିଁ, ତମେ ତାକୁ ଦେଖେଇଲ କାହିଁକି ?" ମାଙ୍କଡ ବି ଦୁଃଖିତ ହେଲା, "ହେଲେ... ଆଉ କ'ଣ କରିବା ମକର...?" ଇପିଲି କେବଳ କାନ୍ଦିଲା, "କ'ଣ ଆଉ କରିବା ହେଡ୍ ଆଜ୍ଞା ବି ତ ଆମ କଥାକୁ ବିଶ୍ୱାସ କରିବେନାହିଁ...!"

'ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର' ଏକ ଟାଇପ୍ ଗପ । କେମିତି ବିଭିନ୍ନ ପରିବେଶ, ପରିସ୍ଥିତି, ଓ ପ୍ରସଙ୍ଗରେ ଏଇ ଗପରେ କିଛିକିଛି ପରିବର୍ତ୍ତନ ହେଲେ ମଧ ମୂଳ ମୋଟିଫ୍‌ଟି ଅପରିବର୍ତ୍ତନୀୟ ରହିଛି । ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର କାହାଣୀର ଏଇ ଚାରୋଟି 'ଅନ୍ୟରୂପ (variant)' ତଥା 'ଭିନ୍ନରୂପ (version)' 1ରେ କଲିଜା, ଜଣେ ବନ୍ଧୁଙ୍କ ବିଶ୍ୱାସଘାତକା, ଆଉ ଜଣେ ବନ୍ଧୁଙ୍କ ସରଳତା ଏକଏକ ମୋଟିଫ୍ । ଗୋଟିଏ ଗପ ଟାଇପ୍ ଗପ ହେବାକୁ ହେଲେ ତାହାର ଭିନ୍ନରୂପ ତଥା ଅନ୍ୟରୂପ ରହିବା ଆବଶ୍ୟକ । ଏଠାରେ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଯେ' କେବଳ ଟାଇପ୍ ଗପ ନୁହେଁ, ପ୍ରତ୍ୟେକ ଲୋକ କାହାଣୀ ବା ଲୋକ ଉପାଦାନର ଭିନ୍ନରୂପ ତଥା ଅନ୍ୟରୂପ ରହିବା ଆବଶ୍ୟକ ନହେଲେ ତାହା ଲୋକ ଉପାଦାନ ଭାବରେ ପରିଗଣିତ ହୋଇନପାରେ । ('ମାଙ୍କଡ ଓ କୁମ୍ଭୀର' କଥା ମୂଳତଃ ପଞ୍ଚତନ୍ତ୍ର କାହାଣୀ, ଏହା ଲୋକ କାହାଣୀ ନୁହେଁ ବୋଲି ଯୁକ୍ତି କରାଯାଇପାରେ । ତେବେ, ବିଷ୍ଣୁ ଶର୍ମା ଯେଉଁ କାହାଣୀଗୁଡିକ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଥିଲେ ତାହା ଯେ ସେସମୟର କଥିତ କାହାଣୀ ନୁହେଁ ଏକଥା କୁହାଯାଇନପାରେ । ଦ୍ୱିତୀୟତଃ, ମାଙ୍କଡ କୁମ୍ଭୀରର ଏଇ ସୂତ୍ରାକାରରେ ଭିନ୍ନଭିନ୍ନ ପରିପ୍ରକାଶ ହିଁ ଲୋକ କାହାଣୀର ମୌଳିକତା ।)

ଟାଇପ୍ ସ୍ଥିର କରିବା ପାଇଁ Aarne, ଓ Thompsonଙ୍କ The Types of the Folktales: A Classification and Bibliography, ଏବଂ Hans-Jörg Utherଙ୍କ The Types of International Folktales: A Classification and Bibliography (2004) ଗ୍ରନ୍ଥକୁ ଅନୁସରଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଏହା ଯଥାକ୍ରମେ Aarne and Thompson Tale Type (AT Tale Type), ଏବଂ Aarne, Thompson, and Uther Tale Type (ATU Tale Type) ଭାବରେ ପରିଚିତ । ନିମ୍ନରେ AT ଓ ATU Tale Type ଉପରେ ସଂକ୍ଷେପରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରାଗଲା-

ଆର୍ନେ-ଥମ୍ପସନ୍ ଟାଇପ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସ୍

1. ଜୀବଜନ୍ତୁ ଗଳ୍ପ Animal Tales Types 1-299
   ବନ୍ୟ ଜୀବଜନ୍ତୁ Wild Animals 1-99
   ଚତୁର ବିଲୁଆ The Clever Fox (Other Animal) 1-69
   ଅନ୍ୟ ବନ୍ୟ ଜନ୍ତୁ Other Wild Animals 70-99
   ବନ୍ୟଜନ୍ତୁ ଓ ଗୃହପାଳିତ ପଶୁ Wild Animals and Domestic Animals 100-149
   ବନ୍ୟଜନ୍ତୁ ଓ ମଣିଷ Wild Animals and Humans 150-199
   ଗୃହପାଳିତ ପଶୁ Domestic Animals 200-219
   ପକ୍ଷୀ Bird 220-249
   ମାଛ Fish 250-274
   ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଜୀବଜନ୍ତୁ ଓ ବସ୍ତୁ Other Animals and Objects 220-299
2. ସାଧାରଣ ଗଳ୍ପ Folktales (Type 300-1199)
   ମ୍ୟାଜିକ ଗଳ୍ପ Tales of magic
   ଧର୍ମ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଗଳ୍ପ Religious tales
   ମିଥ୍ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଗଳ୍ପ Aetiological tales
   ରୋମାଣ୍ଟିକ୍ ଗଳ୍ପ Novella (romantic tales)
   ନିର୍ବୋଧ ରାକ୍ଷସ ଗଳ୍ପ Tales of the stupid ogre
3. ହାସ୍ୟ ଓ ବାସ୍ତବ ଘଟଣାକୈନ୍ଦ୍ରିକ ଗଳ୍ପ Jokes and Anecdotes (Type 1200-1999)
   ନିର୍ବୋଧ ଗଳ୍ପ Numskull stories
   ଦାମ୍ପତ୍ୟ ଗଳ୍ପ Stories about married couples
   ସ୍ତ୍ରୀ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଗଳ୍ପ Stories about a woman (girl)
   ଚତୁର ଧୂର୍ତ୍ତ ଭାଗ୍ୟବାନ ଭାଗ୍ୟହୀନ ପୁରୁଷ ଗଳ୍ପ Stories about a clever/stupid lucky/unlucky man (boy)
   ଚତୁର ଓ ଧର୍ମୀୟ ରୀତିନୀତି ଗଳ୍ପ Jokes about parsons and religious orders
   ମିଥ୍ୟା ସମ୍ପର୍କିତ ଗଳ୍ପ Tales of lying
4. ସୂତ୍ରାନୁସାରୀ ଗଳ୍ପ Formula Tales (Types 2000-2399)
   ଗୁଚ୍ଛ ଗଳ୍ପ Cumulative tales
   ଶ୍ରୋତାକୁ ଭକୁଆ-କରିବା ଗଳ୍ପ Catch tales
5. ଅଣ-ବର୍ଗୀକୃତ ଗଳ୍ପ Unclassified Tales (Narrationes Lubricae) (Types 2400-2499) (Thompson 1951, 481-487)

ଦୀର୍ଘ ସାତ ପୃଷ୍ଠାର ଏହି ଟାଇପ୍ ସୂଚୀରେ ଆହୁରି ବିସ୍ତାର ଭାବରେ ସୂଚୀତ କରାଯାଇଛି, ଯେପରି- କେବଳ ମଣିଷ ଓ ବନ୍ୟଜନ୍ତୁ ଉପବିଭାଗରେ ବିଲୁଆର ପରାମର୍ଶ, ମଣିଷ ବିଲୁଆକୁ ରଙ୍ଗ କରିବା, ଭାଲୁକୁ ଖାସୁ କରିବା

ଏବଂ ମଲମ ଲଗାଇବା, ଭାଲୁ ଖାଦ୍ୟ, ଅକୃତଜ୍ଞ ସର୍ପ ଖୁଆଡ଼କୁ ଫେରିବା, ଭାଲୁ (ସିଂହ) ପଞ୍ଝାରେ ପାତିଆ ଲଗାଇବା, ମଣିଷକୁ ଡରିବା ଶିଖିବା, ଗାଡ଼ିରେ ବନ୍ୟଜନ୍ତୁଙ୍କୁ ବ୍ୟବହାର କରିବା, ବନ୍ୟଜନ୍ତୁଙ୍କୁ ଧରିବା ଓ ଦଣ୍ଡଦେବା, ବିଲୁଆ ସାଥୀକୁ ଖାଇବା, ଟାରବେବି (ଏକ ଚରିତ୍ର) ଓ ଠେକୁଆ (Thompson 1951, 482) ।

ଏହି ସୂଚୀରେ ଥିବା ବିଭିନ୍ନ ଅଭାବକୁ ଉଦେର ଦର୍ଶାଇଥିଲେ, ଯେପରି — ନଭେଲାର କୌଣସି ସବିଶେଷ ସୂଚୀ ନାହିଁ, ଏହି ସୂଚୀରେ କେବଳ ୟୁରୋପୀୟ କାହାଣୀ ତଥା ପଶ୍ଚିମ ଏସିଆ ଓ ୟୁରୋପୀୟ କ୍ଷେତ୍ରର ସମାନ କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକୁ ସ୍ଥାନିତ କରାଯାଇଛି । ସେହିଭଳି, ୟୁରୋପୀୟ କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକର ସଂଗ୍ରହରେ ମଧ୍ୟ ବୈଷମ୍ୟ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଏ । ସେହିପରି, ଡେନମାର୍କ, ରଷିଆର କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ କୌଣସି ସୂଚନା ନାହିଁ, ଅନୁରୂପ ଭାବରେ ପୂର୍ବ ଓ ଦକ୍ଷିଣ-ପୂର୍ବ ଇଉରୋପର କାହାଣୀକୁ ମଧ୍ୟ ଆଲୋଚନାକୁ ଅଣାଯାଇନାହିଁ ବାସ୍କ, ଲାଡିନ୍, ଫ୍ରିସିଆନ୍, ସର୍ବ ଆଦି ପ୍ରଜାତିକ ଗୋଷ୍ଠୀର କାହାଣୀକୁ ମଧ୍ୟ ଉପେକ୍ଷା କରାଯାଇଛି । ନୂତନ ପ୍ରାରୂପଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଯାଇନାହିଁ । କାହାଣୀ ଟାଇପ୍ ବର୍ଣ୍ଣନା ଅନେକତଃ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ । ଏହିପରି, ଅନେକ ଅଭାବକୁ ଆଖି ଆଗରେ ରଖି ଉଦେର ଆର୍ନେ-ଥମ୍ପସନ୍ ଟାଇପ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସକୁ ପରିବର୍ଦ୍ଧିତ କଲେ । ଏଠାରେ ସଂକ୍ଷେପରେ ଆର୍ନେ-ଥମ୍ପସନ୍-ଉଦେର ଟାଇପ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସ ଉଲ୍ଲେଖ କରାଗଲା -

ଆର୍ନେ-ଥମ୍ପସନ୍-ଉଦେର ଟାଇପ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସ

1. ଜୀବଜନ୍ତୁ ଗଳ୍ପ Animal Tales (1-299)
   ବନ୍ୟଜନ୍ତୁ ଗଳ୍ପ Wild Animals 1-99
   ଚତୁର ବିଲୁଆ The Clever Fox (Other Animal) 1-69
   ଅନ୍ୟ ବନ୍ୟପ୍ରାଣୀ ଗଳ୍ପ Other Wild Animals 70-99
   ବନ୍ୟପ୍ରାଣୀ ଓ ଗୃହପାଳିତ ପ୍ରାଣୀ Wild Animals and Domestic Animals 100-149
   ବନ୍ୟଜନ୍ତୁ ଓ ମଣିଷ ଗଳ୍ପ Wild Animals and Humans 150-199
   ଗୃହପାଳିତ ପ୍ରାଣୀ Domestic Animals 200-219
   ଅନ୍ୟ ପ୍ରାଣୀ ଏବଂ ଉପକରଣ Other Animals and Objects 220-299
2. ଯାଦୁବିଦ୍ୟା ଗଳ୍ପ Tales of Magic (300-749)
   ଅଲୌକିକ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦୀ ଆଧାରିତ Supernatural Adversaries 300-399
   ଅଲୌକିକ ତଥା ମନ୍ତ୍ରମୁଗ୍ଧ ସ୍ତ୍ରୀ (ପୁରୁଷ) ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ Supernatural or Enchanted Wife (Husband) or Other Relative 400-459
   ସ୍ତ୍ରୀ Wife 400-424
   ସ୍ୱାମୀ Husband 425-449
   ଭାଇ ଓ ଭଉଣୀ Brother or Sister 450-459
   ଅଲୌକିକ କାର୍ଯ୍ୟ Supernatural Tasks 460-499
   ଅଲୌକିକ ସାହାଯ୍ୟକାରୀ Supernatural Helpers 500-559
   ଯାଦୁ ଉପକରଣ Magic Objects 560-649
   ଅଲୌକିକ ଶକ୍ତି ଓ ଜ୍ଞାନ Supernatural Power or Knowledge 650-699
   ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଅଲୌକିକ କାହାଣୀ Other Tales of the Supernatural 700-749
3. ଧାର୍ମିକ ଗଳ୍ପ Religious Tales (750-849)
   ଉତ୍ତମ ପୁରସ୍କାର ଓ ଦଣ୍ଡ God Rewards and Punishes 750-779
   ସତ୍ୟର ପରିପ୍ରକାଶ The Truth Comes to Light 780-791
   ସ୍ୱର୍ଗ Heaven 800-809
   ସଇତାନ The Devil 810-826
   ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଧାର୍ମିକ ଗଳ୍ପ Other Religious Tales 827-849
4. ବାସ୍ତବ ଗଳ୍ପ Religious Tales (NOVELLE) (850-999)
   ରାଜକୁମାରୀକୁ ସାଧାରଣ ଲୋକର ବିବାହ The Man Marries the Princess 850-869
   ରାଜକୁମାରକୁ ସାଧାରଣ ମହିଳାଙ୍କ ବିବାହ The Woman Marries the Prince 870-879
   ନିଷ୍ଠା ଓ ନିର୍ଦ୍ଦୋଷତାର ପ୍ରମାଣ Proofs of Fidelity and Innocence 880-899
   ନିର୍ବାସିତ ସ୍ତ୍ରୀର ପାଳନ ଶିକ୍ଷା The Obstinate Wife Learns to Obey 900-909
   ଶୁଭ ପ୍ରାପ୍ତି Good Precepts 910-919
   ଚତୁର କାର୍ଯ୍ୟ ଓ ଶବ୍ଦ Clever Acts and Words 920-929
   ଭାଗ୍ୟର କାହାଣୀ Tales of Fate 930-949 .7;68
   ଠକ ଓ ହତ୍ୟାକାରୀ Robbers and Murderers 950-969
   ବାସ୍ତବବାଦୀ କାହାଣୀ Other Realistic Tales 970-999
5. ଧୂର୍ତ୍ତ ଏବଂ ଭୂତପ୍ରେତ ଗଳ୍ପ Tales of the Stupid Ogre (Giant, Devil) 1000-1199
   ଶ୍ରମ ଅନୁବନ୍ଧନ Labour Contract 1000-1029
   ମଣିଷ ଓ ରାକ୍ଷସ ମଧ୍ୟରେ ବନ୍ଧୁତା Partnership between Man and Ogre 1030-1059
   ମଣିଷ ଓ ରାକ୍ଷସ ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରତିଯୋଗିତା Contest between Man and Ogre 1060-1114
   ମଣିଷ ରାକ୍ଷସକୁ ହତ୍ୟା(ଆହତ) କରିବା Man Kills (Injures) Ogre 1115-1144
   ରାକ୍ଷସ ମଣିଷକୁ ଡରିବା Ogre Frightened by Man 1145-1154

ସଇତାନ ଭିତରୁ ମଣିଷ ବାହାରିବା Man Outwits the Devil 1155-1169
ଆତ୍ମାକୁ ସଇତାନ କବଳରୁ ବଞ୍ଚାଇବା Souls Saved from the Devil 1170-1199

6. ଉପାଖ୍ୟାନ ଏବଂ ହାସ୍ୟରସାତ୍ମକ ଗଳ୍ପ Anecdotes and Jokes (1200-1999)
ନିର୍ବୋଧଙ୍କ ସମ୍ପର୍କରେ ଗଳ୍ପ Stories about a Fool 1200-1349
ବିବାହିତ ଦମ୍ପତିଙ୍କ ବିଷୟକ ଗଳ୍ପ Stories about Married Couples 1350-1439
ନିର୍ବୋଧ ସ୍ତ୍ରୀ ଏବଂ ତାର ସ୍ୱାମୀ The Foolish Wife and Her Husband 1380-1404
ନିର୍ବୋଧ ସ୍ୱାମୀ ଓ ତାର ସ୍ତ୍ରୀ The Foolish Husband and His Wife 1405-1429
ନିର୍ବୋଧ ଦମ୍ପତି The Foolish Couple 1430-1439
ନାରୀ ବିଷୟକ କାହାଣୀ Stories about a Woman 1440-1524
ସ୍ତ୍ରୀ ଅନୁସନ୍ଧାନ Looking for a Wife 1450-1474
ବୃଦ୍ଧା ଚାକରାଣୀ ବିଷୟରେ ଗଳ୍ପ Jokes about Old Maids 1475-1499
ନାରୀ ବିଷୟକ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କାହାଣୀ Other Stories about Women 1500-1524
ପୁରୁଷ ବିଷୟକ କାହାଣୀ Stories about a Man 1525-1724
ଚତୁର ମଣିଷ The Clever Man 1525-1639
ସୌଭାଗ୍ୟପୂର୍ଣ୍ଣ ର୍ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ Lucky Accidents 1640-1674
ଧୂର୍ତ୍ତ ମଣିଷ The Stupid Man 1675-1724
ପଣ୍ଡିତ ଓ ଧର୍ମଗୁରୁଙ୍କ ବିଷୟରେ ଗମାତ Jokes about Clergymen and Religious Figures 1725-1849
ପଣ୍ଡିତଙ୍କୁ ଚକମା ଦେବା The Clergyman is Tricked 1725-1774
ପଣ୍ଡିତ ଓ ଘଣ୍ଟିବାଦକ Clergyman and Sexton 1775-1799
ଧର୍ମଗୁରୁଙ୍କ ବିଷୟରେ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଗମାତ Other Jokes about Religious Figures 1800-1849
ଅନ୍ୟ ଗୋଷ୍ଠୀର ଲୋକଙ୍କୁ ନେଇ ଉପକଥା Anecdotes about Other Groups of People 1850-1874
ଅବାସ୍ତବ କାହାଣୀ Tall Tales 1875-1999

7. ସୂତ୍ରାନୁସାରୀ ଗଳ୍ପ (Formula Tales (2000-2399)
ସୂତ୍ରାନୁସାରୀ ଗଳ୍ପ Cumulative Tales 2000-2100
ସଂଖ୍ୟା, ବସ୍ତୁ, ପଶୁ, ଓ ନାମ ଆଧାରିତ ସୂତ୍ରାନୁସାରୀ ଗଳ୍ପ Chains Based on Numbers, Objects, Animals, or Names 2000-2020
ମୃତ୍ୟୁ ଆଧାରିତ ସୂତ୍ରାନୁସାରୀ ଗଳ୍ପ Chains Involving Death 2021-2024
ଭୋଜନ ଆଧାରିତ ସୂତ୍ରାନୁସାରୀ ଗଳ୍ପ Chains Involving Eating 2025-2028
ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଘଟଣାବଳୀ ଆଧାରିତ ସୂତ୍ରାନୁସାରୀ ଗଳ୍ପ Chains Involving Other Events 2029-2075
ଶ୍ରୋତାଙ୍କୁ ଭକୁଆ-କରିବା ଗଳ୍ପ Catch Tales 2200-2299
ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ସୂତ୍ରାନୁସାରୀ ଗଳ୍ପ Other Formula Tales 2300-2399
(Arne, Thompson, and Uther 2004: ATU Tale type)

ଟାଇପ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସରେ ପ୍ରତ୍ୟେକଟି ଗଳ୍ପ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସଂଖ୍ୟାଦ୍ୱାରା ଚିହ୍ନିତ । ଗୋଟିଏ ଟାଇପ ଗଳ୍ପ କିଛି ଭିନ୍ନ ରୂପରେ ମିଳିଲେ ତାକୁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ଚିହ୍ନିତ କରାଯାଏ । ଯଥା- ଟାଇପ 47 ଘୋଡ଼ା ଶିଆଳ ଓ ଗଧିଆକୁ ନାତମାରେ, 47A ଶିଆଳ ଘୋଡ଼ାର ଲାଞ୍ଜକୁ କାମୁଡ଼ି ଧରେ, 47B ଘୋଡ଼ା ଗଧିଆର ଦାନ୍ତରେ ନାତ ମାରେ ଇତ୍ୟାଦି । ଏହିପରି ଟାଇପ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସ ସାହାଯ୍ୟରେ ନୂତନ ସଂଗୃହୀତ ଗଳ୍ପର ବିଶ୍ଳେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ । ଟାଇପ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସରେ ସେଭଳି କୌଣସି ଗଳ୍ପ ନଥିଲେ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବିଭାଗରେ ଏକ ନୂତନ ସଂଖ୍ୟାଦ୍ୱାରା ଚିହ୍ନିତ କରାଯାଇପାରେ (ମହାପାତ୍ର 1991, 59-60) ।

ମୋଟିଫ୍

ଲୋକଉପାଦାନର କ୍ଷୁଦ୍ରତମ ଅଂଶ ହେଉଛି ମୋଟିଫ୍ । ଏହା ଘଟଣା, ଚରିତ୍ର ତଥା ବସ୍ତୁ (actor, item, incident) ହୋଇପାରେ । ଗୋଟିଏ କାହାଣୀରେ ବା ଟାଇପ୍ ଗଳ୍ପରେ ଏକାଧିକ ମୋଟିଫ୍ ମଧ୍ୟ ରହିପାରେ କିମ୍ବା ଗୋଟିଏ ମୋଟିଫ୍‌କୁ ଆଧାରକରି ମଧ୍ୟ କାହାଣୀ ବିକାଶ ଲାଭ କରିପାରେ । ଟାଇପ୍ କ୍ଷେତ୍ରରେ ସମଗ୍ର କାହାଣୀକୁ ଗ୍ରହଣ କଲାବେଳେ ମୋଟିଫ୍ କ୍ଷେତ୍ରରେ ସମ୍ପୃକ୍ତ କାହାଣୀ ଭିତରୁ ମୋଟିଫ୍ ବାହାର କରିବାକୁ ହୋଇଥାଏ । ଲୋକ କାହାଣୀରେ ସାଧାରଣ ମା ଗୋଟିଏ ମୋଟିଫ୍ ନୁହେଁ, କିନ୍ତୁ ସାବତ ମା ବା ନିଷ୍ଠୁରା ମା ଗୋଟିଏ ମୋଟିଫ୍ । କାରଣ, ନିଷ୍ଠୁରା ମା ଭିତରେ କିଛି ବୈଚିତ୍ର୍ୟ ଅଛି ଯାହା ତାକୁ ମନେରଖିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ । ଟାଇପ୍ ଗଳ୍ପ ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଅଞ୍ଚଳରେ ମିଳୁଥିବାବେଳେ ମୋଟିଫ୍ ବିଶ୍ୱବ୍ୟାପୀ । ଓଡ଼ିଆ ଲୋକ କାହାଣୀରେ ମାଲୁଣୀ ଗୋଟିଏ ମୋଟିଫ୍ । ସେହିପରି, ପଥର ପାଲଟିଯିବା, ଉଡନ୍ତା ଢେଙ୍କି, କଠାଉ, ମନପବନ ଘୋଡ଼ା ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ମୋଟିଫ୍ । ଷ୍ଟିଥ୍ ଥମ୍ପସନ୍ ତାଙ୍କ ମୋଟିଫ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସରେ ମୋଟିଫ୍‌ଗୁଡ଼ିକୁ 23ଟି ମୁଖ୍ୟ ବିଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରିଛନ୍ତି; ଯଥା-

ମୋଟିଫ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସ (Motif Index)

A. ପୌରାଣିକ (Mythological Motif) A0-A499
B. ପଶୁପକ୍ଷୀ (Animals) B0-B878
C. ନିଷେଧ (Taboo/Tabu) C0-C998

D. ଇନ୍ଦ୍ରଜାଲ (Magic) D0-D2199
E. ମୃତ (The Dead) E0-791
F. ବିସ୍ମୟକର ବସ୍ତୁ (Marvels) F0-1099
G. ରାକ୍ଷସ (Ogres) G0-G691
H. ପରୀକ୍ଷା (Tests) H0-H1598
J. ବିଜ୍ଞ ଓ ନିର୍ବୋଧ (The wise and foolish) J0-J2799
K. ପ୍ରତାରଣା (Deceptions) K0-K2388
L. ଭାଗ୍ୟର ପରିବର୍ତ୍ତନ (Reversal of fortune) L0-L482
M. ଭବିଷ୍ୟତ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ (Ordaining the future) M0-M493
N. ଆକସ୍ମିକ ସୁଯୋଗ (Chance and fate) N0-N886
P. ସମାଜ (Society) P0-P721
Q. ପୁରସ୍କାର ଓ ଶାସ୍ତି (Rewards and punishments) Q0-Q599
R. ବନ୍ଦୀ ଓ ନିର୍ବାସିତ (Captives and fugitives) R0-R355
S. ବର୍ବର ଓ ନୃଶଂସତା (Unnatural cruelty) S0-S481
T. ଯୌନତା (Sex) T0-T688
U. ଜୀବନର ବୈଚିତ୍ର୍ୟ (The Nature of Life U0-U599)
V. ଧର୍ମ (Religion V0-V542)
W. ଚରିତ୍ର ବୈଚିତ୍ର୍ୟ (Traits of characters W0-226)
X. ହାସ୍ୟବ୍ୟଙ୍ଗ (Humour) X0-X1866
Z. ବିବିଧ (Miscellaneous groups of Motifs) Z0-Z356

(Thompson, 1955-1958)

ମୋଟିଫ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସର ଏହା କେବଳ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ସୂଚୀ । Motif-Index of Folk-Literature ଗ୍ରନ୍ଥରେ ମୋଟିଫ୍‌ର ସୂଚୀ ଅନେକ ବିସ୍ତୃତ ଓ ଏହା ୬ଟି ଖଣ୍ଡରେ ପ୍ରକାଶିତ । ପ୍ରତ୍ୟେକ ମୋଟିଫ୍ ବିଭିନ୍ନ ଉପବିଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ- ପୌରାଣିକ ମୋଟିଫ୍ ବିଭାଗରେ 1. A0-A99 ସୃଷ୍ଟିକର୍ତ୍ତା (Creator), 2. A100-A199 ସାଧାରଣ ଈଶ୍ୱର (Gods in general), 3. A200-A299 ସ୍ୱର୍ଗରେ ଅବସ୍ଥିତ ଈଶ୍ୱର (Gods of the upper world), 4. A300-A399 ପାତାଳରେ ଅବସ୍ଥିତ ଈଶ୍ୱର (Gods of the underworld), ଓ 5. A400-A499 ମର୍ତ୍ତ୍ୟରେ ଅବସ୍ଥିତ ଈଶ୍ୱର (Gods of the earth) ଆଦି ଉପବିଭାଗର ବିସ୍ତୃତ ସୂଚୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଛନ୍ତି । The Motif Index of Folk Literature ର ଅନଲାଇନ୍ ସର୍ଚ୍ଚ ପାଇଁ ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ: https://sites.ualberta.ca/~urban/Projects/English/Motif_Index.htm ।

ଆର୍ନେ ଓ ଥମ୍ପସନ୍ ତାଙ୍କ ଟାଇପ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସ ଏକ ମଡେଲ ବା ପ୍ରାରୂପ । ଏହା ବିଶ୍ୱର ସମସ୍ତ କାହାଣୀକୁ ନେଇ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇନଥିଲା । କାହାଣୀଗୁଡିକରେ ଆଞ୍ଚଳିକ ତଥା ଭୌଗୋଳିକ ବିବିଧତାକୁ ଆଧାରକରି ସେଥିରେ ନୂତନତ୍ୱ ଦେଖାଯାଇଥାଏ । ଅତଏବ, ଗୋଟିଏ ଗୋଟିଏ ଦେଶ ବା ଅଞ୍ଚଳପାଇଁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଟାଇପ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯିବା ଆବଶ୍ୟକ । ଥମ୍ପସନ୍ ୱାରେନ୍ ରବର୍ଟସ୍ (Warren E. Roberts)ଙ୍କ ସହିତ ମିଶି ଭାରତ, ପାକିସ୍ତାନ, ଓ ଶ୍ରୀଲଙ୍କାର ଲୋକ କାହାଣୀଗୁଡିକର ଇଣ୍ଡେକ୍ସ Types of Indic Tales: India, Pakistan and Ceylon (1966) ମଧ୍ୟ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଛନ୍ତି । ଥମ୍ପସନ୍‌ଙ୍କ ପରେ ଉଦେର୍ ନୁହନ୍ତି ଅନେକ ଲୋକତତ୍ତ୍ୱବିଦ୍ ନିଜନିଜ ଅଞ୍ଚଳର ଲୋକ କାହାଣୀକୁ ନେଇ ଟାଇପ୍ ଓ ମୋଟିଫ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଛନ୍ତି2 ।

ଫଙ୍କସନ୍ (ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ)

ମୋଟିଫ୍‌କୁ ଲୋକ ଉପାଦାନର ଏକକ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିବାରେ ଦ୍ୱିଧାପ୍ରକାଶ କଲେ ପ୍ରପ୍, କହିଲେ, ଲୋକ ଉପାଦାନ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବା ପାଇଁ ଯେଉଁ ଏକକଟିକୁ ଗ୍ରହଣ କରାଯିବ ତାହା 'ସ୍ଥିତିଶୀଳ (constant)' ହେବା ଦରକାର । ଏବଂ ମୋଟିଫ୍ ସର୍ବଦା ପରିବର୍ତ୍ତନଶୀଳ (variables) । କାରଣ ଉଭୟ ଚରିତ୍ର ଓ କାର୍ଯ୍ୟ ମୋଟିଫ୍ ହୋଇପାରେ । ପ୍ରପଙ୍କ ମତରେ ଲୋକଗଳ୍ପରେ ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ପରିବର୍ତ୍ତନଶୀଳ । ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ, ନାୟକକୁ ଦୂରଦେଶରେ ପହଞ୍ଚାଇବା ପାଇଁ ଉଡନ୍ତା କଠଉ ଦରକାର । ଏହି କଠଉ ତାହାକୁ ଜଣେ ସନ୍ନ୍ୟାସୀ, ଜଣେ ମାଲୁଣୀ, କେହି ଦେବତା ବା ପରୀ ପ୍ରଦାନ କରିପାରନ୍ତି । ଏଠାରେ ଉଡ଼ାଇନେବା କାର୍ଯ୍ୟଟି ସ୍ଥିର କିନ୍ତୁ ସାହାଯ୍ୟ କରୁଥିବା ଚରିତ୍ର ପରିବର୍ତ୍ତନଶୀଳ । ଏଣୁ କାର୍ଯ୍ୟକୁ ସ୍ଥିତିଶୀଳ ଏକକ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣକରି ଲୋକ ଉପାଦାନର ବିଶ୍ଳେଷଣ କରାଯିବା ଉଚିତ । ଅତଏବ, ନାୟକର ନାଟକୀୟ ଗତିଶୀଳତା (action of folktale's dramatis personae (actor))କୁ ସଂରଚନା ଶୃଙ୍ଖଳା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଯେଉଁ ଏକକ ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ ତାହା ହେଉଛି ଫଙ୍କସନ୍ । ଫଙ୍କସନ୍ ଏକ ଗଳ୍ପର ସଂରଚନାକୁ 'ଏକକ (Unit)' ଭାବରେ ଉପସ୍ଥାପିତ କରେ । ତେବେ, ଏହା କେତେକ କ୍ଷେତ୍ରରେ ସମଗ୍ର ଗଳ୍ପର ଆଧାର ମଧ୍ୟ ହୋଇଥାଏ । ଫଙ୍କସନ୍ ଗଳ୍ପର ସବିଶେଷ ସଂରଚନା ଦର୍ଶାଇବାରେ ସକ୍ଷମ ହୋଇଥାଏ । ଅବଶ୍ୟ ଏଠାରେ ଏହା ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଯେ, ଏକ ଗଳ୍ପରେ ଯଦି କୌଣସି ଏକ ଏକକ ନଥାଏ ତେବେ ଏହା ସଂରଚନାକୁ ବ୍ୟାଘାତ କରେନାହିଁ ।

ଫଙ୍କସନ୍ ବିଶ୍ଳେଷଣ ପାଇଁ ପ୍ରପ୍‌ଙ୍କ The Morphology of Folktales (1928) ଗ୍ରନ୍ଥକୁ ପ୍ରାମାଣିକ ଆଧାର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ । ପ୍ରପ୍ ତାଙ୍କ ଗ୍ରନ୍ଥରେ ଅନୁଶୀଳନ ନିମନ୍ତେ ଆଲେକଜାଣ୍ଡାର (Alexsandar Afana' sev's)ଙ୍କ Russian Folktales ସଂକଳନକୁ ଆଧାର ଭାବରେ ଗ୍ରହଣକରିଥିଲେ । ଏହି ଗ୍ରନ୍ଥରେ ଆଲେକଜାଣ୍ଡାର ଛଅଶହରୁ ଅଧିକ ପରୀକାହାଣୀ ସଂକଳିତ କରିଥିଲେ । ଏହି ସଙ୍କଳନର ୫୦ରୁ ୧୫୧ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସ୍ଥାନିତ ହୋଇଥିବା ୧୦୨ ଟି ପରୀକଥାକୁ ଆଲୋଚନା ପାଇଁ ନେଇଥିଲେ । ପ୍ରପ୍‌ଙ୍କ ଅନୁଶୀଳନର ସ୍ୱରୂପଗୁଡିକ ହେଲା- ୧. ପ୍ରତ୍ୟେକ ପରୀକଥା କେବଳ ମାତ୍ର ଏକକ ସୂତ୍ରରେ ସଂରଚିତ (constructed on the basis of one single string of actions or events) ତାହା ହେଉଛି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ, ୨. ସ୍ଥାନ ଏବଂ ବିଷୟ (plot)କୁ ନେଇ ଘଟୁଥିବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଘଟଣା ହେଉଚି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ, ୩. ବିଷୟବସ୍ତୁ (theme), ମୋଟିଫ୍, ଚରିତ୍ର, ବିଷୟ (plot or motivation) ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ହେଉଛି କାହାଣୀର ଅନୁଶୀଳନ ପାଇଁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ, ୪. ଯିଏ, ଯେମିତି ବି କାର୍ଯ୍ୟପୂରଣ ହେଉନା କାହିଁକି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ସବୁବେଳେ ସ୍ୱାଧୀନ ଓ ସଂରଚନାଗତ ଅନୁଶୀଳନ ପାଇଁ କାରକ; ପ୍ରକ୍ରିୟା କିମ୍ବା ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ଓ ସେଗୁଡିକର ମାନସିକତା କୌଣସିଟି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ନୁହେଁ ବରଂ କେବଳ କାର୍ଯ୍ୟଟି ହିଁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ପ୍ରପ୍ ତାଙ୍କ ଗ୍ରନ୍ଥରେ

ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟଗୁଡିକର ଅନୁଶୀଳନ କରି ୩୧ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟକୁ (୧) ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ସାର (୨) ଏକକ ପରିଭାଷା ବା ସଂଜ୍ଞା, ଓ (୩) ଏକ ସୂଚକ ଚିହ୍ନ ସହିତ ଉଲ୍ଲେଖ କରିଛନ୍ତି ।

ପ୍ରପ୍‌ଙ୍କ ପ୍ରଦତ୍ତ ୩୧ଟି ଫଙ୍କସନ୍ ହେଉଛି—

α ପ୍ରାଥମିକ ଅବସ୍ଥା Initial situation (0)

I. ଗୃହର କୌଣସି ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ଗୃହତ୍ୟାଗ (One of the members of a family absents himself from home) । ସଂଜ୍ଞା (Definition): ଅନୁପସ୍ଥିତି (Absentation) । ସୂଚକ (Designation): β)
   1. କୌଣସି ବୟସ୍କ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ଗୃହତ୍ୟାଗ (β1)
   2. ପିତାମାତାଙ୍କ ମୃତ୍ୟୁରେ ଦୁଃଖିତ ହୋଇ ଗୃହତ୍ୟାଗ (β2)
   3. ବେଳେବେଳେ କୌଣସି ଯୁବପିଢ଼ିର ଗୃହତ୍ୟାଗ (β3)

II. ନାୟକ ନିମିତ୍ତ କୌଣସି ନିଷେଧ, ବାରଣ, ତଥା ଆଦେଶ (An interdiction is addressed to the hero) । ସଂଜ୍ଞା: ନିଷେଧ (Interdiction) । ସୂଚକ: γ
   1. ବିଦେଶ ଯିବାକୁ କେହି ସିଧାସଳଖ ବାରଣ କରେ (γ1)
   2. ଘର ନଛାଡ଼ିବାକୁ ଆଦେଶ ବା ପ୍ରସ୍ତାବ ଦେବା (γ2)

III. ନିଷେଧ ଅମାନ୍ୟ (The interdiction is violated) । ସଂଜ୍ଞା: ଅମାନ୍ୟ (Violation) । ସୂଚକ: δ

IV. ε ଖଳନାୟକର ଓର ଉଣ୍ଡିବା ଉଦ୍ୟମ (The villain makes an attempt at reconnaissance)। ସଂଜ୍ଞା: ଉଦ୍ୟମ (Reconnaissance) । ସୂଚକ: ε
   1. ଖଳନାୟକ ଛୋଟ ପିଲା ବା ମୂଲ୍ୟବାନ ବସ୍ତୁର ଖବର ନିଏ (ε1)
   2. ନାୟକ ସ୍ୱୟଂ ଅଜ୍ଞତାବଶତଃ ଖଳନାୟକକୁ ପ୍ରଶ୍ନକରେ (ε2)
   3. ଖଳନାୟକ ଅନ୍ୟକୌଣସି ଚରିତ୍ର ମାଧ୍ୟମରେ ନାୟକ ସମ୍ପର୍କରେ ତଥ୍ୟ ସଂଗ୍ରହକରେ (ε3)

V. δ ଖଳନାୟକ ତାର ନାୟକ ସମ୍ବନ୍ଧିତ ତଥ୍ୟପାଏ (The villain receives information about his victim) । ସଂଜ୍ଞା: ତଥ୍ୟପ୍ରକାଶ (Delivery) । ସୂଚକ: δ
   1. ଖଳନାୟକ ସିଧାସଳଖ ତାର ପ୍ରଶ୍ନର ଉତ୍ତର ପାଏ (δ1)
   2-3. ବିପରୀତ ଉପାୟ ବା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କୌଶଳ ପ୍ରୟୋଗରେ ତଥ୍ୟ ସଂଗ୍ରହ (δ2 δ3)

VI. ପ୍ରତାରଣା କରି ନାୟକକୁ ବା ତାର କୌଣସି ସମ୍ପଦ ହସ୍ତଗତ କରିବାର ଚେଷ୍ଟା (The villain attempts to deceive his victim in order to take possession of him or of his belongings) । ସଂଜ୍ଞା: ପ୍ରତାରଣା (Trickery) । ସୂଚକ: η
   1. ଖଳର ପ୍ରବର୍ତ୍ତନା (η1)
   2. ସିଧାସଳଖ ଯାଦୁଶକ୍ତିର ପ୍ରୟୋଗ (η2)
   3. ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାୟରେ ପ୍ରତାରଣା (η3)

VII. ଅଜ୍ଞତାବଶତଃ ଖଳନାୟକକୁ ସାହାଯ୍ୟ କରି ତା କବଳରେ ପଡ଼ିବା (Victim submits to deception and thereby unwittingly helps his enemy) । ସଂଜ୍ଞା: (Complicity) । ସୂଚକ: ϴ
   1. ନାୟକ ଖଳନାୟକର ସବୁ କଥାରେ ରାଜି ହୋଇଯିବା (ϴ1)
   2. ଯାଦୁଶକ୍ତିର ବା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପାୟ ପ୍ରତି ନାୟକର ସ୍ୱାଭାବିକ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ପ୍ରକାଶ (ϴ2- ϴ3)

VIII. ଖଳ ପରିବାରର କୌଣସି ସଦସ୍ୟଙ୍କ କ୍ଷତି କରିଥାଏ (The villain causes harm or injury to a member of a family) । ସଂଜ୍ଞା: ଖଳତ୍ୱ (Villainy) । ସୂଚକ: A
   1. ଖଳ କାହାରିକୁ ଅପହରଣ କରିନେବା (A1)
   2. ଖଳ କୌଣସି ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟକୁ ହସ୍ତଗତ ବା ଅପହରଣ କରିବା (A2)
   3. ଖଳ ଶସ୍ୟ ନଷ୍ଟକରେ ବା ଅପହରଣ କରିନିଏ (A3)
   4. ଖଳ ସୂର୍ଯ୍ୟକିରଣକୁ ହସ୍ତଗତ କରେ (A4)
   5. ଖଳ ଅନ୍ୟ କୌଣସି ପ୍ରକାରର ଦସ୍ୟୁବୃତ୍ତି କରେ (A5)
   6. ଖଳ ଶାରୀରିକ କ୍ଷତି ସାଧନ କରେ (A6)
   7. ଖଳ କୌଣସି ବସ୍ତୁକୁ ହଠାତ୍ ଅଦୃଶ୍ୟ କରାଇ ଦିଏ (A7)
   8. ଖଳ ନାୟକନାୟିକାକୁ ପ୍ରଲୋଭିତ କରେ ବା ତାକୁ ପାଇବା ପାଇଁ ଦାବିକରେ (A8)
   9. ଖଳ କାହାରିକୁ ବହିଷ୍କାର କରେ (A9)
   10. ଖଳ କାହାରିକୁ ସମୁଦ୍ରକୁ ନିକ୍ଷେପ କରିବାକୁ ଆଦେଶ ଦିଏ (A10)
   11. ଖଳ କାହାରିକୁ ବଶୀଭୂତ କରେ (A11)
   12. ଖଳନାୟକ ଜଣକ ସ୍ଥାନରେ ଅନ୍ୟ କାହାରିକୁ ଉପସ୍ଥାପିତ କରେ (A12)
   13. ଖଳନାୟକ ହତ୍ୟାକରେ (A13)
   14. ଖଳନାୟକ କାହାରିକୁ ବନ୍ଦୀ ବା ଅଟକ କରେ (A14)
   15. ଖଳନାୟକ ବାଧ୍ୟତାମୂଳକ ବିବାହର ଧମକ ଦିଏ (A15)
   16. ଖଳନାୟକ ମଣିଷକୁ ଖାଇଦେବାର ଭୟ ଦେଖାଯାଏ (A16)
   17. ଖଳ ରାତିରେ ଉତ୍ପାତ ସୃଷ୍ଟିକରେ (A17)
   18. ଖଳ ଯୁଦ୍ଧ ଘୋଷଣା କରେ (A18)

VIIIa.ପରିବାରର କୌଣସି ସଦସ୍ୟ ନିକଟରେ କିଛି ଅଭାବ ଦେଖାଯାଏ (A member of a family lacks something or desires to have something) । ସଂଜ୍ଞା: ଅଭାବ (Lack) । ସୂଚକ: a
   1. ପତ୍ନୀର ଅଭାବ (a1)
   2. ଯାଦୁ ଦ୍ରବ୍ୟର ଅଭାବ (a2)
   3. ଯାଦୁଶକ୍ତିରହିତ କୌଣସି ବିସ୍ମୟକର ବସ୍ତୁର ଅଭାବ (a3)
   4. କାହାରି ପ୍ରେମ ବା ମୃତ୍ୟୁ ନିହିତ ବସ୍ତୁର ଅଭାବ (a4)
   5. ଅର୍ଥ ବା ଜୀବନଧାରଣ ସାମଗ୍ରୀର ଅଭାବ (a5)
   6. ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଅଭାବ (a6)

IX. ଦୁର୍ଭାଗ୍ୟ କିମ୍ବା ଅଭାବ ଦେଖାଦିଏ, ନାୟକକୁ ଆଦେଶ, ଅନୁରୋଧ କରାଯାଏ, ତାକୁ ଯିବାକୁ ଅନୁମତି ମିଳେ (Misfortune or lack is made known; the hero is approached with a request or command; he is allowed to go or he is dispatched) । ସଂଜ୍ଞା: ସଂଯୋଗ-କାର୍ଯ୍ୟ (Mediation): ସୂଚକ: B

1. ସାହାଯ୍ୟ ପାଇଁ କାହାରି ପ୍ରାର୍ଥନା ହେତୁ ନାୟକକୁ ପ୍ରେରଣ (B1)
2. ନାୟକକୁ ସିଧାସଳଖ ପ୍ରେରଣ (B2)
3. ଗୃହତ୍ୟାଗ ପାଇଁ ନାୟକକୁ ଅନୁମତି ପ୍ରଦାନ (B3)
4. ଦୁର୍ଭାଗ୍ୟ ବିଷୟ ଘୋଷଣା (B4)
5. ନିର୍ବାସିତ ନାୟକକୁ ଦୂରଦେଶକୁ ପ୍ରେରଣ (B5)
6. ପ୍ରାଣଦଣ୍ଡରେ ଦଣ୍ଡିତ ବ୍ୟକ୍ତିକୁ ଗୋପନରେ ମୁକ୍ତିଦେବା (B6)
7. ଶୋକ ସଂଗୀତ ଗାନ (B7)

X. ନାୟକ ପ୍ରତିରୋଧ ପାଇଁ ରାଜିହେବା ପ୍ରାଥମିକ ପ୍ରତିରୋଧ (The hero agrees to or decides upon counteraction) । ସଂଜ୍ଞା: ପ୍ରତିରୋଧ (Beginning counteraction) । ସୂଚକ: C

XI. ନାୟକର ଗୃହତ୍ୟାଗ କରେ The hero leaves home । ସଂଜ୍ଞା: ଗୃହତ୍ୟାଗ (Departure): ସୂଚକ:

XII. D ସାହାଯ୍ୟକାରୀ ବା ଦାତାଙ୍କ ପ୍ରଥମ କାର୍ଯ୍ୟ (The hero is tested, interrogated, attacked etc., which prepares the way for his receiving either a magical agent or a helper) । ସଂଜ୍ଞା: ସାହାଯ୍ୟକାରୀ ବା ଦାତାଙ୍କ ପ୍ରଥମ କାର୍ଯ୍ୟ (First function of the Donor) । ସୂଚକ: D

1. ଦାତା ନାୟକକୁ ପରୀକ୍ଷା କରେ (D1)
2. ଦାତା ନାୟକକୁ ପ୍ରଶ୍ନ କରେ (D2)
3. ମୁମୂର୍ଷୁ ବା ମୃତ ବ୍ୟକ୍ତି କୌଣସି ଉପକାର କରିବାକୁ ଅନୁରୋଧ କରେ (D3)
4. ବନ୍ଦୀର ମୁକ୍ତି ପାଇଁ ଅନୁରୋଧ (D4)
5. ଦୟା ଦେଖାଇବା ପାଇଁ ନାୟକକୁ ଅନୁରୋଧ (D5)
6. କଳହଲିପ୍ତ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କର ସମ୍ପତ୍ତି ଭାଗ କରିଦେବା ପାଇଁ ଅନୁରୋଧ (D6)
7. ଅନ୍ୟ ଅନୁରୋଧ (D7)
8. କୌଣସି ଶତ୍ରୁଭାବାପନ୍ନ ଜୀବର ନାୟକକୁ ଧ୍ୱଂସ କରିବା ଚେଷ୍ଟା (D8)
9. କୌଣସି ଶତ୍ରୁଭାବପନ୍ନ ଜୀବର ନାୟକକୁ ସଂଘର୍ଷଲିପ୍ତ କରିବା (D9)
10. ଅଦଳବଦଳ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟରେ କୌଣସି ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟ ନାୟକକୁ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବା (D10)

XIII. ପରବର୍ତ୍ତୀ ସାହାଯ୍ୟକାରୀର କାର୍ଯ୍ୟ ଉପରେ ନାୟକର ପ୍ରତିକ୍ରିୟା (The hero reacts to the actions of the future Donor) । ସଂଜ୍ଞା: ନାୟକର ପ୍ରତିକ୍ରିୟା (The hero's reaction) । ସୂଚକ: E

1. ନାୟକ ପରୀକ୍ଷାରେ ଉତ୍ତୀର୍ଣ୍ଣ ହୁଏ ବା ହୁଏନାହିଁ (E1)
2. ନାୟକ ପ୍ରୀତି ସମ୍ଭାଷଣର ଉତ୍ତର ଦିଏନାହିଁ (E2)
3. ନାୟକ ମୁମୂର୍ଷୁ ବ୍ୟକ୍ତିର କିଛି ଉପକାର କରେ ବା କରେନାହିଁ (E3)
4. ନାୟକ କୌଣସି ବନ୍ଦୀକୁ ମୁକ୍ତି ଦିଏ (E4)
5. ନାୟକ କୌଣସି କୃପାପ୍ରାର୍ଥୀକୁ ଦୟା ଦେଖାଏ (E5)
6. ନାୟକ କୌଣସି ଦାୟିତ୍ୱ ପାଳନ କରେ ଓ କଳହକାରୀଙ୍କ ଭିତରେ ବୁଝାମଣା କରାଇଦିଏ (E6)
7. ନାୟକ ଅନ୍ୟ କୌଣସି ଉପକାର କରେ (E7)
8. ନାୟକ ତା ବିରୋଧରେ ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଇଥିବା କୌଶଳରୁ ନିଜକୁ ରକ୍ଷାକରେ (E8)
9. ନାୟକ ଶତ୍ରୁକୁ ପରାସ୍ତ କରେ ବା କରେନା (E9)
10. ନାୟକ ଦ୍ରବ୍ୟ ଅଦଳବଦଳ ପାଇଁ ରାଜି ହୁଏ, କିଛି ପ୍ରତିବଦଳରେ ପାଇଥିବା ଯାଦୁ ଦ୍ରବ୍ୟଟି ସଙ୍ଗେସଙ୍ଗେ ବଦଳକାରୀ ବିରୋଧରେ ପ୍ରୟୋଗକରେ (E10)

XIV. ନାୟକର ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟ ପ୍ରାପ୍ତି (The hero acquires the use of a magical agent) । ସଂଜ୍ଞା: ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟ ପ୍ରାପ୍ତି (Provision of a magical agent) । ସୂଚକ: F

1. ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟର ସିଧାସଳଖ ହସ୍ତାନ୍ତର (F1)
2. ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟର ପ୍ରାପ୍ତିସ୍ଥାନ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ (F2)
3. ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟଟି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଏ (F3)
4. ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟଟି ବିକ୍ରିହୁଏ ପୁଣି କିଣାଯାଏ (F4)
5. ନାୟକର ଅକସ୍ମାତ ଯାଦୁ ଦ୍ରବ୍ୟ ପ୍ରାପ୍ତି (F5)
6. ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟର ସ୍ୱତଃ ଆବିର୍ଭାବ (F6)
7. ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟଟିକୁ ଭକ୍ଷଣ ବା ପାନ କରାଯାଏ (F7)
8. ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟଟି ଅଧିକୃତ ହୁଏ (F8)
9. ବିଭିନ୍ନ ଚରିତ୍ର ନାୟକର ଉପକାର କରିବାକୁ ସ୍ୱତଃ ଆଗଭରହୋଇ ତାର ନିର୍ଦ୍ଦେଶକୁ ଅପେକ୍ଷା କରନ୍ତି (F9)

XV. ନାୟକ ଖୋଜୁଥିବା ଦ୍ରବ୍ୟର ଠିକଣା ପାଇଥାଏ (Hero is led to the whereabouts of an object of search) । ସଂଜ୍ଞା: ଯାତ୍ରାପଥ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ (Guidance) । ସୂଚକ: G

1. ନାୟକର ଆକାଶ ମାର୍ଗରେ ଗମନ (G1)
2. ନାୟକର ସ୍ଥଳ ବା ଜଳପଥରେ ଯାତ୍ରା (G2)
3. ନାୟକକୁ କେହି ବାଟ କଢେଇ ନିଏ (G3)
4. ନାୟକକୁ କେହି ରାସ୍ତା ଦେଖାଇ ଦିଏ (G4)
5. ନାୟକ କୌଣସି ବସ୍ତୁ ଦ୍ୱାରା ଯୋଗାଯୋଗ ସାଧନ କରେ (G5)

XVI. ନାୟକ ଓ ଖଳନାୟକର ମୁହାଁମୁହିଁ ଲଢେଇ (The hero and the villain join in direct combat) । ସଂଜ୍ଞା: ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ (Struggle) । ସୂଚକ: H

1. ନାୟକ ଓ ଖଳନାୟକ ଖୋଲା ପଡିଆରେ ଲଢେଇ କରନ୍ତି (H1)
2. ସେମାନେ ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ଅବତୀର୍ଣ୍ଣ ହୁଅନ୍ତି (H2)
3. ସେମାନେ ତାସ ଖେଳନ୍ତି (H3)
4. ସେମାନେ ପରସ୍ପର ଓଜନ ତଉଲନ୍ତି (H4)

XVII. ନାୟକର ଚିହ୍ନଟ କରାଯାଏ (The hero is branded) । ସଂଜ୍ଞା: ଚିହ୍ନଟ (Branding) । ସୂଚକ: J

1. ନାୟକକୁ କୌଣସି ଉତ୍ତପ୍ତ ପଦାର୍ଥରେ ଦାଗି ଦିଆଯାଏ (J1)
2. ନାୟକକୁ ମୁଦି ବା ତଉଲିଆ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ (J2)

XVIII.ଖଳ ପରାଜିତ ହୋଇଥାଏ (The villain is defeated) । ସଂଜ୍ଞା: ବିଜୟ (Victory) । ସୂଚକ: I

1. ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱଯୁଦ୍ଧରେ ଖଳନାୟକ ପରାସ୍ତ ହୁଏ (I1)
2. ଖଳନାୟକ କୌଣସି ପ୍ରତିଯୋଗିତାରେ ପରାସ୍ତ ହୁଏ (I2)
3. ଖଳନାୟକ ତାସ ଖେଳରେ ପରାସ୍ତ ହୁଏ (I3)
4. ଖଳନାୟକ ଓଜନରେ ପରାସ୍ତ ହୁଏ (I4)
5. ଖଳନାୟକ ଯୁଦ୍ଧ ଆରମ୍ଭ ନହେଉଣୁ ମୃତ୍ୟୁବରଣ କରେ (I5)
6. ଖଳନାୟକକୁ ନିର୍ବାସିତ କରାଯାଏ (I6)

XIX. ପ୍ରାରମ୍ଭରେ ଦେଖାଯାଉଥିବା ଅଭାବ ବା ଦୁର୍ଭାଗ୍ୟରେ ପରିପୂର୍ତ୍ତି (The initial misfortune or lack is liquidated) । ସଂଜ୍ଞା: ଅଭାବର ପରିପୂର୍ତ୍ତି (Liquidation of Lack) । ସୂଚକ: K

1. ଶକ୍ତି ପ୍ରୟୋଗ ବା କୌଶଳରେ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବସ୍ତୁକୁ ହସ୍ତଗତ କରିବା (K1)
2. ପରସ୍ପର କାର୍ଯ୍ୟ ଅଦଳବଦଳ କରି ବହୁ ଲୋକଙ୍କର ଏକ ସମୟରେ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବସ୍ତୁ ଲାଭ (K2)
3. ପ୍ରଲୋଭନ ଦେଖାଇ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବସ୍ତୁକୁ ଅକ୍ତିଆର କରିବା (K3)
4. ପୂର୍ବବର୍ତ୍ତୀ କର୍ମଫଳ ଭାବରେ ଅନୁସନ୍ଧେୟ ବସ୍ତୁ ପ୍ରାପ୍ତ ହେବା (K4)
5. ଯାଦୁଦ୍ରବ୍ୟର ପ୍ରୟୋଗ ଫଳରେ ତତକ୍ଷଣାତ ଦ୍ରବ୍ୟ ଲାଭ (K5)
6. ଯାଦୁ ବଳରେ ଦାରିଦ୍ର୍ୟ ଅପନୋଦନ (K6)
7. ଅନୁସନ୍ଧେୟ ବସ୍ତୁ ଧୃତ ହେବା (K7)
8. କୌଣସି ବ୍ୟକ୍ତି ଉପରେ ଆରୋପିତ ମନ୍ତ୍ରଶକ୍ତି ଖଣ୍ଡନ କରିବା (K8)
9. ମୃତ ବ୍ୟକ୍ତି ପୁନର୍ଜୀବନ ଲାଭ କରିବା (K9)
10. ବନ୍ଦୀ ମୁକ୍ତ ହେବା (K10)
11. ଯାଦୁକର ସାହାଯ୍ୟରେ କୌଣସି ବସ୍ତୁ ପ୍ରାପ୍ତ ହେବା (K11) (ସିଧାସଳଖ ପାଇବା (KF1), କେବଳ ସୂଚନା ପାଇବା (KF2))

XX. ନାୟକର ପ୍ରତ୍ୟାବର୍ତ୍ତନ (The hero returns) । ସଂଜ୍ଞା: ପ୍ରତ୍ୟାବର୍ତ୍ତନ (Return) । ସୂଚକ:

XXI. ନାୟକର ଅନୁଧାବନ (The hero is pursued) । ସଂଜ୍ଞା: ଅନୁଧାବନ (Pursuit) । ସୂଚକ: Pr

1. ଅନୁଧାବନକାରୀ ଜଣକ ନାୟକ ପଛେପଛେ ଉଡିଉଡି ଚାଲେ (Pr1)
2. ଅନୁଧାବନକାରୀ ଦୋଷୀ ବ୍ୟକ୍ତିକୁ ନେବାପାଇଁ ଦାବୀକରେ (Pr2)
3. ଅନୁଧାବନକାରୀ ନିଜକୁ ନାନା ଜୀବଜନ୍ତୁରେ ରୂପାନ୍ତରିତ କରି ନାୟକର ପଥରେ ପଡିରହନ୍ତି (Pr3)
4. ଅନୁଧାବନକାରୀ କୌଣସି ଲୋଭନୀୟ ବସ୍ତୁରେ ପରିଣତକରି ନାୟକ ପଥରେ ପଡିରହେ (Pr4)
5. ଅନୁଧାବନକାରୀ ନାୟକକୁ ଗ୍ରାସକରିବାର ଉଦ୍ୟମ କରେ (Pr5)
6. ଅନୁଧାବନକାରୀ ନାୟକକୁ ହତ୍ୟାକରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟାକର (Pr6)
7. ଅନୁଧାବନକାରୀ ନାୟକ ଆଶ୍ରୟ ନେଇଥିବା ଗଛକୁ ଦାନ୍ତରେ କଣା କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟାକରେ (Pr7)

XXII. Rs ନାୟକକୁ ଅନୁଧାବନରୁ ରକ୍ଷାକରିବା (Rescue of the hero from pursuit) । ସଂଜ୍ଞା: ରକ୍ଷା (Rescue) । ସୂଚକ: Rs

1. ନାୟକକୁ ଆକାଶମାର୍ଗରେ ଉଡାଇ ନିଆଯାଏ (Rs1)
2. ଅନୁଧାବନକାରୀର ରାସ୍ତାରେ ପ୍ରତିବନ୍ଧକ ସୃଷ୍ଟିକରି ନାୟକ ପଳାୟନ କରେ (Rs2)
3. ଉଡି ଯାଉଯାଉ ନାୟକ ଅନ୍ୟ ବସ୍ତୁରେ ରୂପାନ୍ତରିତ ହେବା ଫଳରେ ଚିହ୍ନାପଡେ ନାହିଁ (Rs3)
4. ଉଡିଯାଉଥିବାବେଳେ ନାୟକ ନିଜକୁ ଲୁଚାଇପାରେ ନାହିଁ (Rs4)
5. ବିନ୍ଧାଣୀମାନେ ନାୟକକୁ ଲୁଚାଇ ରଖନ୍ତି (Rs5)
6. ଉଡନ୍ତା ଅବସ୍ଥାରେ ନାୟକ ନିଜକୁ ପଶୁ ବା ପଥର ଆଦିରେ ରୂପାନ୍ତରିତ କରି ଆତ୍ମରକ୍ଷା କରେ (Rs6)
7. ନାୟକ ରୂପାନ୍ତରିତ ଅନୁଧାବନକାରୀର ସାହାଯ୍ୟକାରୀମାନଙ୍କ ପ୍ରଲୋଭନକୁ ଏଡେଇ ଦିଏ (Rs7)
8. ନାୟକ ନିଜକୁ ଗ୍ରାସ କରିବା ପାଇଁ ସୁଯୋଗ ଦିଏନାହିଁ (Rs8)
8. ନାୟକ ମୃତ୍ୟୁ ମୁଖରୁ ରକ୍ଷାପାଏ (Rs9)
9. ନାୟକ ଅନ୍ୟ ଗୋଟିଏ ଗଛକୁ ଡେଇଁପଡେ (Rs10)

XXIII. ଅଚିହ୍ନା ରାଜ୍ୟରେ ପହଞ୍ଚିବା (Unrecognized, he arrives home or in another country) । ସଂଜ୍ଞା: ଅଚିହ୍ନା ସ୍ଥାନରେ ପହଞ୍ଚିବା (Unrecognized arrival) । ସୂଚକ: P

XXIV. ନକଲି ନାୟକ ଭିତ୍ତିଶୂନ୍ୟ ଦାବି ଉପସ୍ଥାପନ କରେ (A false hero presents unfounded claims) । ସଂଜ୍ଞା: ଭିତ୍ତିଶୂନ୍ୟ ଦାବି (Unfounded claims) ।ସୂଚକ: L

XXV. ନାୟକକୁ କଠିନ କାମ କରିବାକୁ ଦିଆଯାଏ (A difficult task is proposed to the hero) । ସଂଜ୍ଞା: କଠିନ କାର୍ଯ୍ୟ (Difficult task) । ସୂଚକ: M

XXVI. ନାୟକର କାର୍ଯ୍ୟ ସମ୍ପାଦିତ ହୁଏ (The task is resolved) । ସଂଜ୍ଞା: ସମ୍ପାଦନ (Solution) । ସୂଚକ: N

XXVII. ନାୟକର ପରିଚୟ ପ୍ରକାଶପାଏ (The hero is recognized) । ସଂଜ୍ଞା: ପରିଚିତି (Recognition) । ସୂଚକ: Q

XXVIII. ନକଲି ନାୟକ ଚିହ୍ନଟ ହୁଏ (The false hero or villain is exposed) । ସଂଜ୍ଞା: ଚିହ୍ନଟ (Exposure) । ସୂଚକ: Ex

XXIX. ନାୟକକୁ ଭିନ୍ନରୂପ ପ୍ରଦାନ (The hero is given a new appearance) । ସଂଜ୍ଞା: ଚିହ୍ନଟ ରୂପଧାରଣ (Transfiguration) । ସୂଚକ: T

1. ସାହାଯ୍ୟକାରୀର ଯାଦୁ ପ୍ରକ୍ରିୟାଦ୍ୱାରା ନାୟକ ସିଧାସଳଖ ନୂତନ ରୂପ ଲାଭକରେ (T1)
2. ନାୟକ ଗୋଟିଏ ସୁରମ୍ୟ ଅଟ୍ଟାଳିକା ନିର୍ମାଣ କରେ (T2)
3. ନାୟକ ନୂତନ ପୋଷାକ ପରିଧାନ କରେ (T3)
4. ରୁଚି ସମ୍ମତ ବା ହାସ୍ୟକର ରୂପଗ୍ରହଣ (T4)

XXX. ଖଳନାୟକକୁ ଶାସ୍ତି ପ୍ରଦାନ (The villain is punished) । ସଂଜ୍ଞା: ଶାସ୍ତି (Punishment) । ସୂଚକ: U

XXXI. ନାୟକର ବିବାହ ଓ ସିଂହାସନ ଆରୋହଣ (The hero is married and ascends the throne) । ସଂଜ୍ଞା: ବିବାହ (Wedding) । ସୂଚକ: W

1. ବିବାହର ପ୍ରତିଶୃତି (W1)
2. ସ୍ତ୍ରୀ ବିୟୋଗ ଓ ଅନ୍ୱେଷଣ ଫଳରେ ପୁନର୍ବିବାହ (W2)
3. କନ୍ୟା ଓ ରାଜ୍ୟ ପ୍ରଦାନ (W3)
4. ସିଂହାସନ ବିନା ବିବାହ (W4)
5. କେବଳ ସିଂହାସନ ପ୍ରାପ୍ତି (W5)
6. କନ୍ୟା ବଦଳରେ ଅର୍ଥ ବା ପୁରସ୍କାର ପ୍ରାପ୍ତି (W6)

(ପ୍ରପ୍ 2009, 26-65)

ଏହା ପ୍ରପ୍‌ଙ୍କ ପ୍ରଦତ୍ତ 31ଟି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟର ସୂଚନା ମାତ୍ର । ଏହି ସୂଚନାଗୁଡିକୁ ବିସ୍ତାରିତ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରିଛନ୍ତି ପ୍ରପ୍ । ଏହା ବ୍ୟତୀତ, ଦୁଇଟି ଅର୍ଥ ପ୍ରକାଶକରୁଥିବା ଉପାଦାନର ଗୋଟିଏ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ କ୍ଷେତ୍ରରେ କିପରି ସଂଯୋଜନ (assimilation) ହୁଏ, ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟଗୁଡିକର ଆନ୍ତଃସମ୍ପର୍କିତ ସହାୟକ ଉପାଦାନଗୁଡିକର ବିଭିନ୍ନ ଦିଗ ସମ୍ପର୍କରେ, ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟକୁ ବିକଶିତ କରୁଥିବା ସହାୟକ ଉପାଦାନଆଦି ସମ୍ପର୍କରେ, ପ୍ରେରଣା (motivations), ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ମଧ୍ୟରେ ନୂତନ ଚରିତ୍ରର ଆଗମନ କ୍ଷେତ୍ରରେ, ନାଟକୀୟ ଚିରିତ୍ର ଓ ତାହାର ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଆୟାମ ସମ୍ପର୍କରେ, ତଥା ଏକାଧିକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଥିବା ଲୋକକାହାଣୀର କିପରି ଅନୁଶୀଳନ କରାଯାଇପାରେ ସେ ବିଷୟରେ ମଧ୍ୟ ବିଶଦ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରିଛନ୍ତି ।

ନିମ୍ନରେ ତଅପୋଇ କାହାଣୀର ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟଗୁଡିକ ଉଲ୍ଲେଖ କରାଗଲା—

କାହାଣୀ

ଜଣେ ସାଧବଙ୍କର ସାତପୁଅ ଗୋଟିଏ ଝିଅ । ଝିଅଟି ସାନ । ତା ନାଁ ତଅପୋଇ । ତଅପୋଇ ଦିନେ ଗାଁ ଦାଣ୍ଡରେ ଖେଳୁଥିବାବେଳେ ବିଧବା ବ୍ରାହ୍ମଣୀଟିଏ ଆସି ତାକୁ ତାଚ୍ଛଲ୍ୟକରି କହିଲା ସେ ତାପରି ସାଧବ ଘର ଝିଅ ହୋଇଥିଲେ ବାଉଁଶ କୁଲେଇ ନୁହେଁ, ସୁନା ଚାନ୍ଦ ସହ ଖେଳନ୍ତା । ତଅପୋଇ ତା ବାପା ପାଖରେ ସୁନା ଚାନ୍ଦ ପାଇଁ ଅଳିକଲା । ତଅପୋଇର ବାପା କାରିଗର ଡକାଇ ସୁନା ଚାନ୍ଦ ଗଢାଇଲେ କିନ୍ତୁ ଚାନ୍ଦଗଢା ହେବା ଆଗରୁ ଦେହତ୍ୟାଗ କଲେ । ପରେପରେ ତଅପୋଇର ସାତ ଭାଇ ତଅପୋଇକୁ ତା ଭାଉଜମାନଙ୍କ ପାଖରେ ଛାଡି ବେପାର କରିବାକୁ ବୋଇତ ଧରି ବାହାରିଗଲେ । ତଅପୋଇକୁ ଭାଉଜମାନେ ଆଦର ଯତ୍ନ କରୁଥିଲେ । ଦିନେ ସେଇ ବିଧବା ବ୍ରାହ୍ମଣୀ ଆସି ଭାଉଜମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ତଅପୋଇ ପ୍ରତି ବିଦ୍ୱେଷଭାବ ସୃଷ୍ଟିକରିଗଲା । ବିଧବା ବ୍ରାହ୍ମଣୀ କଥାରେ ଆସି ଭାଉଜମାନେ ତଅପୋଇକୁ ଖାଇବା, ପିଇବାରେ ହିନସ୍ତା ତାକୁ ଛେଳି ଚରେଇବାକୁ ପଠେଇଲେ । ତାକୁ ଢିଙ୍କିଶାଳରେ ଶୋଇବାକୁ ଦେଲେ । ଦିନେ ତଅପୋଇର ଗୋଟିଏ ଛେଳି ହଜିଗଲା ତାକୁ ଖୋଜିବାକୁ ଯାଇ ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରେ କିଛି ଝିଅ ଖୁଦୁରୁକୁଣୀ ପୂଜା କରୁଥିବା ଦେଖିଲା । ସେ ସେଠାରେ ପହଞ୍ଚି ଛେଳି ପାଇଲେ ସେ ବି ପୂଜା କରିବ ବୋଲି ଦେବୀଙ୍କ ପାଖରେ ମାନସିକ କଲା । ଦେବୀଙ୍କ କୃପାରୁ ଛେଳିଟି ମିଳିଗଲା । ତଅପୋଇ ଖୁଦ ଓ କୁଣ୍ଡା ପିଠାଦେଇ ଦେବୀଙ୍କ ପୂଜା କଲା । ଇତି ମଧ୍ୟରେ ତଅପୋଇର ଭାଇମାନେ ବଣିଜରୁ ଫେରିଆସିଲେ । ସମସ୍ତ ଘଟଣା ଜାଣିବାପରେ ଭାଉଜମାନଙ୍କୁ ଦଣ୍ଡଦେବା ସହିତ ପରିତ୍ୟାଗ କଲେ ଓ ପୁଣିଥରେ ବିବାହ କଲେ । ପରେପରେ ତଅପୋଇର ବିବାହ ମଧ୍ୟ ହେଲା3 ।

ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ

X (ପ୍ରାଥମିକ ଅବସ୍ଥା) ତଅପୋଇ ବାପା, ମା ଓ ଭାଇଙ୍କ ମେଳରେ ଆନନ୍ଦରେ କାଳାତିପାତ କରୁଥିଲା ।

N1 (ଖେଳର ପ୍ରବର୍ତ୍ତନା) ସୁନାଚାନ୍ଦ ଗଢାଇଦେବାକୁ ବାପାଙ୍କଠାରେ ଅଳି କରିବା ପାଇଁ ବିଧବା ବ୍ରାହ୍ମଣୀ ତଅପୋଇକୁ ପ୍ରବର୍ତ୍ତାଇଲା ।

Z1 (ନାୟକ ଖଳନାୟକ କଥାରେ ରାଜି ହୋଇଯିବା) ତଅପୋଇ ବିଧବା ବ୍ରାହ୍ମଣୀ କଥାରେ ରାଜିହୋଇଗଲା ।

B2B3 (ମୃତ୍ୟୁ, ବିଦେଶ ଯାତ୍ରା) ତଅପୋଇର ବାପା, ମା ମଲେ, ଭାଇମାନେ ବାଣିଜ୍ୟ କରିଗଲେ ।

A6 (ଅଭାବ) ତଅପୋଇ ଛେଳି ହଜାଇଲା ।

B2 (ନାୟକକୁ ସିଧାସଳଖ ପ୍ରେରଣ) ତଅପୋଇକୁ ଛେଳି ଖୋଜି ଆଣିବାକୁ କୁହାଗଲା ।

↑ (ନାୟକର ଗୃହତ୍ୟାଗ) ତଅପୋଇ ଛେଳି ଖୋଜିବାକୁ ଗଲା ।

D (ସାହାଯ୍ୟକାରୀଙ୍କ କ୍ରିୟାଶୀଳତା) ଦେବୀ ଖୁଦୁରୁକୁଣୀ ତଅପୋଇର ସହାୟ ହେଲେ ।

K (ଅଭାବର ପରିପୂର୍ତ୍ତି) ଛେଳିଟି ମିଳିଗଲା ।

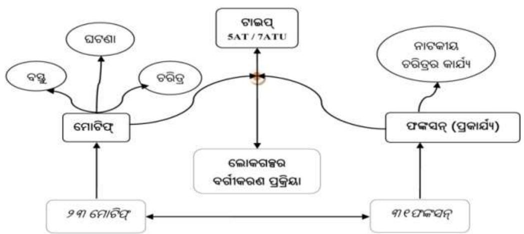
U (ଖଳନାୟକକୁ ଶାସ୍ତି ପ୍ରଦାନ) ତଅପୋଇର ଭାଉଜମାନଙ୍କ ନାକ କଟାଗଲା ।

W (ବିବାହ) ତଅପୋଇର ବିବାହ ହେଲା ।

X N1Z1B2B3A6 ↑ D K U W

(ମହାପାତ୍ର ୧୯୯୧, ୧୧୧-୧୨)

ଟାଇପ୍ ହେଉ ବା ମୋଟିଫ୍ ବା ଫଙ୍କସନ୍ ଏଗୁଡ଼ିକ ସବୁ ଲୋକକାହାଣୀର ଏକ ଏକ ଏକକ । କାହାଣୀର ସଂରଚନା ଓ ସଂରଚନାଗତ ବିଭିନ୍ନ ଆୟାମକୁ ଅନୁଶୀଳନ କରିବାରେ ଏହା ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଏଠାରେ ଟାଇପ୍ ମୋଟିଫ୍ ଓ ଫଙ୍କସନ୍ ର ଏକ ତୁଳନାତ୍ମକ ସ୍ୱରୂପ ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ—



ଟାଇପ୍, ମୋଟିଫ୍, ଫଙ୍କସନ୍ ଏକ ଅବଧାରଣାମୂଳକ ପ୍ରାରୂପ
ଉତ୍ସ: Harun, and Zulikha 2013, 356

ପ୍ରପ୍‌ଙ୍କ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଅନୁଶୀଳନର କେତୋଟି ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଦିଗ ହେଉଛି— ୧. କେବଳ ସ୍ଥିରୀକୃତ କାର୍ଯ୍ୟ ବ୍ୟତୀତ ଅନ୍ୟ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ସବୁବେଳେ ଏକ ଶୃଙ୍ଖଳାକୁ ଅନୁସରଣ କରିଥାଏ, ୨. କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକ ଏକ 'ଅନୁକ୍ରମ (sequence)'ରେ ଥାଏ; ପ୍ରତ୍ୟେକ ଅନୁକ୍ରମ ଉପଯୁକ୍ତ 'ସମୟାନୁକ୍ରମ (in appropriate temporal order)'ରେ ସଜ୍ଜିତ ହୋଇ ଏକ ଆଖ୍ୟାନ ବୃତ୍ତ ତିଆରି କରିଥାଏ , ୩. ପ୍ରତ୍ୟେକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ବିଭିନ୍ନ ଘଟଣା (ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟର ସ୍ୱରୂପ)ସହିତ ଅତି ସମ୍ବେଦନଶୀଳ ଭାବରେ ଜଡ଼ିତ ଥାଏ, ପ୍ରପ୍ ତାଙ୍କ କର୍ପସରେ ଉପଲବ୍ଧ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟର ସ୍ୱରୂପଗୁଡ଼ିକର ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଛନ୍ତି (ତେବେ ଅନ୍ୟ ସ୍ୱରୂପଗୁଡ଼ିକ ଉପଲବ୍ଧ ହେବା ସମ୍ଭାବନା ମଧ୍ୟ ଅଛି), ୪. ପରୀକଥା ଆଖ୍ୟାନକାରୀମାନେ କେବଳ ସାତଟି ଚରିତ୍ର ଭିତରେ ହିଁ ସେମାନଙ୍କ ଆଖ୍ୟାନ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରନ୍ତି — କ) ନାୟକ, ଖ) ଛଦ୍ମନାୟକ, ଗ) ଖଳନାୟକ, ଘ) ଦାତା ବା ଉପଲବ୍ଧକାରୀ, ଙ) ସାହାଯ୍ୟକାରୀ, ଚ) ପ୍ରେରକ, ଛ) ରାଜକୁମାରୀ ଏବଂ କିମ୍ବା ତାଙ୍କ ପିତା, ୫. ସମସ୍ତ ପରୀକଥା ସମାନ ପ୍ରକାରର ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ମଧ୍ୟରେ ସଂରଚିତ, ଯଦିଓ ସମସ୍ତ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ସମସ୍ତ କାହାଣୀରେ ଉପଲବ୍ଧ ହୋଇନପାରେ ଓ ୬. ସମସ୍ତ ପରୀକଥାଗୁଡ଼ିକରେ ସମାନ ମୌଳିକ ସଂରଚନା ଦେଖାଯାଏ ।

ଅନୁରୂପ ଭାବରେ ପ୍ରପ୍ ତାଙ୍କର ଏହି ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଅନୁଶୀଳନରେ କଥାନିକାର ତାଙ୍କ ପରିବେଷଣରେ କେଉଁ କେଉଁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିପାରିନଥାନ୍ତି ତଥା କରିପାରନ୍ତି ନାହିଁ ସେବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିଛନ୍ତି । କଥାନିକାର ଯେଉଁସବୁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିପାରନ୍ତିନାହିଁ ସେଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି— (୧) କାହାଣୀର ସମସ୍ତ କାର୍ଯ୍ୟ ଅନୁକ୍ରମ ବା ପ୍ରଦତ୍ତ ଶୃଙ୍ଖଳାକୁ ଆଧାର କରିଥାଏ ଯାହାକୁ କଥକ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିପାରିନଥାନ୍ତି । (୨) କଥକ କୌଣସି ଉପାଦାନର ପ୍ରତିସ୍ଥାପନ କରିବା ସମ୍ଭବନୁହେଁ ଯାହା ସହିତ ଅନ୍ୟ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ଜଡ଼ିତ ଥାଏ । (୩) ସେହିପରି, କଥକ ନିଜ ଇଚ୍ଛା ଅନୁସାରେ ବ୍ୟକ୍ତି ବା ଚରିତ୍ର ଚୟନ କରିପାରିନଥାନ୍ତି । ତେବେ, ଏହା ଅନେକତଃ ଆପେକ୍ଷିକ । (୪) ପ୍ରାଥମିକ ଅବସ୍ଥା ଓ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ଭିତରେ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଶୃଙ୍ଖଳାଥାଏ ଯାହା ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବା ସମ୍ଭବ ହୋଇନଥାଏ । ଅନ୍ୟ ପକ୍ଷରେ କଥାନିକାର ଯେଉଁ କେତୋଟି କ୍ଷେତ୍ରରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିପାରିବାର ଅଧିକାର ରଖନ୍ତି ସେଗୁଡ଼ିକ ହେଲା— (୧) ଯେଉଁ କାର୍ଯ୍ୟ ସେ ପରିବେଷଣ କରିବାକୁ ଚାହାନ୍ତି ନାହିଁ ବା ବିପରୀତ ଭାବେ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବାକୁ ଚାହାନ୍ତି । (୨) କଥକ ନିଜ ପସନ୍ଦର ପ୍ରାରୂପ ଯାହାସାହାଯ୍ୟରେ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ପୂରଣ ହୋଇଥାଏ ତାହାକୁ ଭିନ୍ନ ରୂପରେ, ଭିନ୍ନ ଶୈଳୀରେ, ଭିନ୍ନ ପୃଷ୍ଠଭୂମିରେ ପରିବେଷିତ କରିପାନ୍ତି । (୩) କଥକର ନାଟକୀୟ ଚରିତ୍ର ତଥା ଅନ୍ୟ ଚରିତ୍ର ଆଦିର ନାମକରଣ ନିଜ ପସନ୍ଦ ଅନୁସାରେ କରିପାରିବେ ତଥା ସ୍ଥାନୀୟତାକୁ ଯୋଡ଼ି କାହାଣୀକୁ ଜୀବନ୍ତ ଓ ଅଂଶଗ୍ରହଣକାରୀ-ସମ୍ପର୍କିତ କରିପାରନ୍ତି । (୪) କଥକର ପରିବେଷଣର ଭାଷା, ଶୈଳୀ, ପରିବେଷଣଗତ ନୂତନ ସଂଯୋଜନା ଆଦି ନିଜ ଅନରୂପ କରିପାରନ୍ତି ।

ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ ହେଉଛି ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଘଟଣାବଳୀ ଯାହା କାହାଣୀକୁ ସ୍ୱୟଂସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ହେବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଅନ୍ୟ ଅର୍ଥରେ, 'ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟ (function)' = 'କାର୍ଯ୍ୟ ବା ଘଟଣା (action or event)' + 'ଅବସ୍ଥା (position)' Function is understood as an act of a character, defined from the point of view of its significance for the course of the action (Propp 2009, 21) । ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ସଫଳ ଭାବେ ସଂଗଠିତ ହୋଇଥାଏ, ବେଳେବେଳେ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ପୂରଣରେ ବିଫଳ ମଧ୍ୟ ହୋଇଥାଏ ଯାହାକୁ ପ୍ରପ neg. ଭାବରେ ଚିହ୍ନିତ କରନ୍ତି, କିମ୍ବା ଅପେକ୍ଷିତଠାରୁ ଭିନ୍ନ ହେବାର ସମ୍ଭାବନା ମଧ୍ୟ ଥାଏ ଯାହା contr. ଭାବରେ ଚିହ୍ନିତ । ସେହିପରି, ଦାତା ବା ସାହାଯ୍ୟକାରୀ (donor)ଙ୍କ ପରୀକ୍ଷାରେ ପ୍ରାପ୍ତକାରୀ ସଫଳ ନ ହୋଇପାରେ ଓ ସାହାଯ୍ୟକାରୀ ବସ୍ତୁ ବା ଦ୍ରବ୍ୟ ପ୍ରାପ୍ତକରିନପାରେ ଯାହା Fneg. ଭାବରେ ଚିହ୍ନଟ କରାଯାଇଥାଏ, ଦାତା ସାହାଯ୍ୟ କରିବା ପରିବର୍ତ୍ତେ ପ୍ରାପକକୁ ଦଣ୍ଡିତ କରିବାର ସମ୍ଭାବନା ମଧ୍ୟ ଦେଖାଦେଇଥାଏ ଯାହା Econtr. ଭାବରେ ଚିହ୍ନଟ କରାଯାଏ । ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମୟସୀମା ପୂର୍ବରୁ କର୍ମସମ୍ପାଦିତ ହେଲେ ତାହାକୁ *N ଭାବରେ, ଛଦ୍ମ ନାୟକ କିମ୍ବା ଖଳନାୟକକୁ କ୍ଷମାକରାଗଲେ U neg ଚିହ୍ନଟ କରାଯାଏ । ଏହା ବ୍ୟତୀତ, ଅସ୍ପଷ୍ଟ ଓ ବାହ୍ୟ ପ୍ରାରୂପଗୁଡ଼ିକୁ ଭାବରେ ଚିହ୍ନଟ କରାଯିବା ସହ ପଥ ଚିହ୍ନଟ ସମୟରେ ବିଦାୟ ନେବାକୁ <, ସୂଚନାପ୍ରଦାନ କରୁଥିବା ଉପକରଣର ସଂଚାରଣକୁ Yଭାବରେ ଚିହ୍ନଟ କରାଯାଇଥାଏ । ଅନୁରୂପ, ପ୍ରେରଣା ପ୍ରଦାନକୁ mot., ଯୁକ୍ତାତ୍ମକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟକୁ pos. or +, ଋଣାତ୍ମକ ପ୍ରକାର୍ଯ୍ୟକୁ neg. or —, ସଂଯୋଜିକା ଆଦି(connectives) § କୁ, 'ତ୍ରି-ସ୍ତରୀୟ ବା ବହୁଧା ସଂଯୋଜିକା (connectives trebles)'କୁ ⫶ ଭାବରେ ଚିହ୍ନଟ କରାଯାଏ ।

ସଂରଚନା ଅଧ୍ୟୟନ କ୍ଷେତ୍ରରେ ପ୍ରପ୍ ମର୍‌ଫୋଲୋଜି ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଓ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଉପାଦେୟ । ପରାମର୍ଶଦାତାଙ୍କଠାରୁ ପ୍ରାପ୍ତ ବା କ୍ଷେତ୍ର ଅଧ୍ୟୟନରୁ ସଂଗୃହୀତ ଲୋକ ଉପାଦାନର 'ରୈଖିକ ଗଠନ (linear sequence of elements)' ତଥା ସଂରଚନା ଅନୁଶୀଳନ କରିବାରେ ଏହା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣକରିଥାଏ । ଏହି ରୈଖିକ ଅନୁକ୍ରମିକ ସଂରଚନାକୁ ଆମେ 'ସିଣ୍ଟାଗ୍‌ମାଟିକ୍ (syntagmatic)'4 ସଂରଚନା ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିପାରିବା । ଲୋକ ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକର ସଂରଚନାକୁ ଅନ୍ୟ ଏକ ଶୈଳୀରେ ମଧ୍ୟ ଅନୁଶୀଳ କରାଯାଇଥାଏ । ପ୍ରାପ୍ତ ତଥା ପ୍ରଦତ୍ତ ସ୍ୱରୂପକୁ 'ପୁନଃ-ଅନୁକ୍ରମ (regroup)'କରି 'ଦ୍ୱି-ଆଧାରି ବିପକ୍ଷ ସିଦ୍ଧାନ୍ତ (binary principle of opposition)'5 ଅନୁସାରେ ଏହି ଅନୁଶୀଳନ କରାଯାଇଥାଏ ଯାହା 'ପାରାଡ଼ିଗ୍‌ମାଟିକ୍ (paradigmatic)'6 ଅନୁଶୀଳନ କୁହାଯାଏ । ଏହି ସିଣ୍ଟାଗମାଟିକ୍ ଓ ପାରାଡ଼ିଗ୍‌ମାଟିକ୍ ଅନୁଶୀଳନ ସାଧାରଣତଃ ଭାଷା ବିଜ୍ଞାନକୁ ଆଧାରକରି ବିକଶିତ ହୋଇଛି । ପ୍ରପ୍‌ଙ୍କ ମରଫୋଲୋଜି oicotypes ଗୁଡ଼ିକୁ ଚିହ୍ନିଟ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । Von

Sydow's ଙ୍କ oicotype7 ହେଉଛି ବାରମ୍ବାର ଦୃଷ୍ଟିଗୋଚର ହେଉଥିବା ଲୋକ ଉପାଦାନର ପ୍ରାରୂପ । ଏହାସହିତ ସ୍ଥାନୀୟ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ମୋଟିଫ୍ ତଥା 'ଆନ୍ତର୍ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରାରୂପଗୁଡ଼ିକ (cross-cultural frames)' ମଧ୍ୟ ଅନୁଶୀଳନ କରାଯିବା ସମ୍ଭବ ହୋଇଥାଏ । ପ୍ରପଙ୍କ ଅନୁଶୀଳନ କେବଳ ଲୋକକାହାଣୀ ନୁହେଁ ଅନ୍ୟ ସମସ୍ତ ପ୍ରକାର ବାଚିକ ନୈର୍ବାଚିକ ଲୋକଧାରା କ୍ଷେତ୍ରରେ ମଧ୍ୟ ପ୍ରଯୁଜ୍ୟ । ଏପରିକି ସାହିତ୍ୟିକ ଉପାଦାନ, କମିକ ଆଲେଖ୍ୟ, ସିନେମା ତଥା ନାଟକ ଆଦିର ଅନୁଶୀଳନରେ ମଧ୍ୟ ଉପଯୋଗ କରାଯାଇପାରେ— Propp's analysis should be useful in analyzing the structure of literary forms (such as novels and plays), comic strips, motionpicture and television plots, and the like (Dundes in his introduction Propp 2009, xiv)"8 । ତେବେ, ଏହା ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଯେ, ".Propp's analysis is a landmark in the study of folklore. Despite the fact that there is no mention of it in the standard treatises on the folktale, Propp's Morphology will in all probability be regarded by future generations as one of the major theoretical breakthroughs in the field of folklore in the twentieth century (op cit, xvi)" ।

ଏହି ପ୍ରବନ୍ଧରେ ଟାଇପ୍, ମୋଟିଫ୍, ଓ ଫଙ୍କସନ୍ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରାଗଲା ତାହା ଏ ସମ୍ପର୍କିତ ଏକ ସୂଚନା ମାତ୍ର । ତେବେ, ଯେକୌଣସି ଲୋକ ଉପାଦାନର ଟାଇପ୍, ମୋଟିଫ୍, ଫଙ୍କସନ୍ ସମ୍ପର୍କିତ ଗବେଷଣା କରିବା ଆଗରୁ AT ଏବଂ ATU Tale Type, Motif Index of Folk Literature ଓ The Morphology of Folktales ଗ୍ରନ୍ଥର ବିଶେଷ ଅଧ୍ୟୟନ ଆବଶ୍ୟକ ।

---

1. "...any iteration of a text is a version. This, if one had ten texts of a particular proverb; one would have ten version of that proverb. Versions which depart to a lesser or greater degree from the more typical forms can be labelled variants. Thus all variants must by definition be versions, but not all versions are necessarily variants" (Thompson 1950, 1154-1155).
2. Ernest W. Baughman, Inger Boberg, Ralph Steele Boggs, Nai-Tung Ting, Stanley Robe, Hireko Ikeda ଆଦି ଇଂଲଣ୍ଡ ଓ ଉତ୍ତର ଆମେରିକା, ଆଇସ୍‌ଲାଣ୍ଡ, ସ୍ପେନିଶ୍, ଚୀନ, ମେକ୍ସିକାନ୍, ଜାପାନ ଆଦି ଦେଶର ଟାଇପ୍-ମୋଟିଫ୍ ଇଣ୍ଡେକ୍ସ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଛନ୍ତି ।
3. ଏହା ତଅପୋଇ କାହାଣୀର ଏକ ରୂପ ମାତ୍ର । ତଅପୋଇ କାହାଣୀର ଆଉ ଅନ୍ୟ ପ୍ରକାରାନ୍ତରରୂପ ମଧ୍ୟ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ ।
4. 4.&5. As defined by linguist Ferdinand de Saussure, the syntagmatic relationship between elements in language refers to their occurrence in a linear sequence. An element's meaning depends upon its place in the sequence. The syntagmatic relationship (sometimes referred to as diachronic) may be represented by a series of words strung out along a horizontal axis. The paradigmatic relationship (sometimes called synchronic) refers to the association between all elements that could fill a particular place in a sequence—for example, words with the same grammatical function or the same or similar denotation (Clements 2011, 955).
The paradigmatic approach to folk narrative structure has found its fullest expression in the work of Claude Levi-Strauss, who identified a paradigmatic pattern of mediated binary oppositions underlying the linear structures of myths from North and South America. ... Levi-Strauss's work had less immediate impact on folklore studies than the syntagmatic approach, but examples of other structural analyses of folklore from a paradigmatic perspective include Edmund Leach's treatments of Old Testament narratives and a theory of genres developed by Elli Köngäs-Maranda and Pierre Maranda. The concept of paradigmatic structure also has influenced work in ethnopoetics by Dell Hymes and others, who have applied it to texts of Native American verbal art. Using an approach he called ''verse analysis,'' Hymes, for example, discovered repeated patterns in narratives from Native American people along the northwest coast that provide the molds by which storytellers shape their specific performances. (Clements 2011, 955-96).
6. A binary system (also nebular opposition) is a pair of related terms or concepts that are opposite in meaning. Binary opposition is the system by which, in language and thought, two theoretical opposites are strictly defined and set off against one another. It is the contrast between two mutually exclusive terms, such as on and off, up and down, left and right. Binary opposition is an important concept of structuralism, which sees such distinctions as fundamental to all language and thought, in other words it is seen as a fundamental organizer of human philosophy, culture, and language.
7. "The local form of a text type (known as either oikotype or oicotype). C. W. von Sydow, who introduced the concept into folklore studies, borrowed it from biology, where ecotype means a variety of a species that possesses inherited characteristics that enable them to thrive in a particular habitat. Usually applied to oicotype longer folklore forms such as folktales and ballads, oikotypification occurs when regular changes occur in a text type's content, style, or structure as it adapts to the preferred patterns of a particular locality or culture group" (Clements 2011, 925-6).

8. ଉଦାହରଣସ୍ୱରୂପ, ଲୋକକ୍ରୀଡା, ପ୍ରବାଦ ଆଦିର ସଂରଚନା ଉପରେ Dundes (1964, 1975), Georges, and Dundes (1963), ପାରମ୍ପରିକ ଉପକରଣ ଉପରେ Glassy (1973), ଲିଖିତ ସାହିତ୍ୟ ଉପରେ Waugh (1966), Hendricks (1970)ଙ୍କ ପ୍ରବନ୍ଧ ଦ୍ରଷ୍ଟବ୍ୟ ।

ସହାୟକ ଗ୍ରନ୍ଥସୂଚୀ

1. ମହାପାତ୍ର, ଶ୍ୟାମ ସୁନ୍ଦର । "ଟାଇପ୍, ମୋଟିଫ୍, ଓ ଫାଙ୍କସନ୍" ।*ସାହିତ୍ୟ ସ୍ୱାନ* । କଟକ: ଓଡ଼ିଶା ବୁକ୍ ଷ୍ଟୋର, ୧୯୯୧ । ୫୮-୬୩ ।
2. ମହାପାତ୍ର, ଶ୍ୟାମ ସୁନ୍ଦର । "ପ୍ରପ୍‌ଙ୍କ ସଂରଚନା ପଦ୍ଧତି" ।*ସାହିତ୍ୟ ସ୍ୱାନ* । କଟକ: ଓଡ଼ିଶା ବୁକ୍ ଷ୍ଟୋର, ୧୯୯୧ । ୧୦୩-୧୧୫ ।
3. ମହାପାତ୍ର, ଶ୍ୟାମ ସୁନ୍ଦର । *ଲୋକ ସାହିତ୍ୟ ତତ୍ତ୍ୱ* । ୧୯୯୫ । କଟକ: ଓଡ଼ିଶା ବୁକ୍ ଷ୍ଟୋର, ୨୦୧୧ ।
4. Aarne, Antti. *The Types of the Folktale: A Classification and Bibliography. Translated and Enlarged by Stith Thompson.* 2nd rev. ed. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia / FF Communications, 1961.
5. Baughman, Ernest W. *Types and Motif-Index of the Folktales of England and North America.* Indiana University Folklore Series, No. 20. The Hague: Mouton & Co., 1966.
6. Boberg, Inger. *Motif-Index of Early Icelandic Literature.* Bibliotheca Arnamagnaeana, 27. Copenhagen: Munksgaard, 1966.
7. Boggs, Ralph Steele. *Index of Spanish Folktales.* Folklore Fellows Communications, No. 190. Helsinki, 1963.
8. Clements, William M. "Oikotype/Oicotype". *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art.* 1997. eds. Charlie T. McCormick and Kim Kennedy White. California: ABC-CLIO, LLC, 2011. 925-927.
9. Clements, William M. "Paradigmatic/Syntagmatic". *Folklore: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art.* 1997. eds. Charlie T. McCormick and Kim Kennedy White. California: ABC-CLIO, LLC, 2011. 955-956.
10. Dundes, Alan. "On Game Morphology: A Study of the Structure of Non-Verbal Folklore." *New York Folklore Quarterly* 20.4 (1964): 276-288.
11. Dundes, Alan. "On the Structure of the Proverb". *Proverbium* 25 (1975): 961-973.
12. Dundes, Alan. "The Motif-Index and the Tale Type Index: A Critique." *Journal of Folklore Research* 34.3 (1997): 195–202.
13. Eletinsky, Eleaze M. "Structural-Typologycal Study of Folktales". *Approaches to Semiotics: Soviet Structural Folkloristics*. ed. Thomas A. Sebeok. The Hague: Mouton, 1974. 19-52.
14. Garry, Jane, and Hasan El-Shamy. eds. *Archetypes and Motifs in Folklore and Literature: A Handbook.* London: M E Sharpe, 2005.
15. Georges, Robert A. and Alan Dundes. "Toward a Structural Definition of the Riddle". *Journal of American Folklore* 76.300 (1963): 111-118.
16. Glassie, Henry. "Structure and Function, Folklore and the Artifact". *Semiotica* 7.4 (1973): 313–351.
17. Gray, J. Patrick. "Structural Analysis of Folktales: Techniques and Methodology". *Asian Folklore Studies* 37.1 (1978): 77-95.
18. Harun, Harryizman, and Zulikha Jamaludin. "Folktale Conceptual Model Based on Folktale Classification System of Type, Motif, and Function". Proceedings of the 4th International Conference on Computing and Informatics, 2013, 28-30. August, 2013 Sarawak, Malaysia. Universiti Utara Malaysia. 352-357. Web. <https://pdfs.semanticscholar.org/e127/7f1335b4a15e700b4869a13950722d5e004e.pdf>. Accessed on 22.09.2017.
19. Hendricks, William O. "Folklore and the Structural Analysis of Literary Texts". *Language and Style* 3 (1970): 83-121.
20. Ikeda, Hireko. *A Type and Motif Index of Japanese Folk-Literature*. Helsinki: Folklore Fellows Communications, 1971.
21. Köngäs-Maranda, Elli, and Pierre Maranda. *Structural Models in Folklore and Transformational Essays*. The Hague: Mouton, 1971.
22. Levi-Strauss, Claude. "The Structural Study of Myth". *Journal of American Folklore*, *The Journal of American Folklore* 68.270 (1955): 428-444.
23. Maranda, Pierre, and Elli Köngäs Maranda. eds. *Structural Analysis of Oral Tradition*. Philadelphia: The University of Pennsylvania Press, 1971.
24. Propp, Vladimir. *The Morphology of Folktales*. 1928. trans. Laurence Scott, 1968. Austin: University of Texas Press, 2009.
25. Robe, Stanley. *Index of Mexican Folktales*. Berkeley: University of California press, 1973.
26. Thompson, Stith. *The Folktale*. 1946. New York: Dryden Press. 1951.
27. Thompson, Stith. *The Motif Index of Folk Literature*. Austin: University of Texas Press, 1961.
28. Ting, Nai-Tung. *A Type Index of Chinese Folktales.* Helsinki: Folklore Fellows Communications, 1978.
29. Uther, Hans-Jörg. *The Types of International Folktales: A Classification and Bibliography Based on the System of Antti Aarne, and Stith Thompson.* Helsinki: Finish Academy of Science and Letters, 2004.

30. von Sydow, Carl Wilhelm. *Selected Papers on Folklore Published on the Occasion of his 70th Birthday*. Copenhagen: Rosenkilde & Bagger, 1948.
31. Waugh, Butler. "Structural Analysis in Literature and Folklore". *Western Folklore* 25. 3 (1966): 153-164.